11 ELŐZETES » 26 TESZT » 3 VIDEÓTESZT » PROFI VÍRUSÍRTÓ » DVD-MELLÉKLET

PC GURU

FEBRUÁRI TELJES JÁTÉK:

KANE & LYNCH: DEAD MEN

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

4 OLDALAS BÉTATESZT

HAWKEN

FANTASZTIKUS AKCIÓJÁTÉK, TELJESEN INGYEN!

4 OLDALAS ELŐZETES

METRO: LAST LIGHT

VAJON AZ UKRÁN FEJLESZTŐKNEK MÁSODSZOR IS SIKERÜL A BRAVÚR?

TOTAL WAR™ ROME II

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS FEJLESZTŐI INTERJÚ 6 OLDALON!

SINGLE PLAYER TESZT

DEAD SPACE 3

A TRILÓGIA ZÁRÓDARABJÁBAN VÉGET ÉR ISAAC SZÖRNYEKTŐL TERHES KALANDJA

1995 Ft 2013. 02.
13002
9 771217 638003

INJUSTICE: GODS AMONG US

TRANSFORMERS UNIVERSE

MINECRAFT ROVAT: REDSTONE

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

Dead Space 3

- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

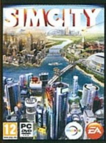
MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Crysis 3

- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

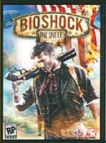
SimCity



- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

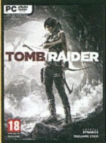
BioShock: Infinite



- Negyedéves (3 lapszám) 11 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 15 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 22 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Tomb Raider



- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

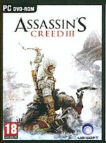
MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

- Negyedéves (3 lapszám) 11 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 15 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 22 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Assassin's Creed 3

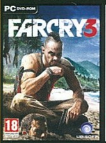


Csak éves előfizetéssel (12 lapszám)

20 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Far Cry 3



Csak éves előfizetéssel (12 lapszám)

20 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+300 60 GB meghajtó

Új előfizetéssel: 27 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 26 990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

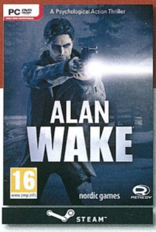
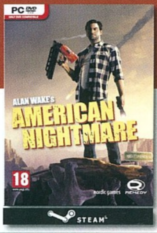
ASUS UX300 GAMER EGÉR

Új előfizetéssel: 11 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 10 990 Ft

Ha előfizetsz egy évre, 2013-ban az alábbi játékokat biztosan megkapod a magazin mellékleteként:

- Arcania: Fall of Setarrif
- Alan Wake
- Alan Wake: American Nightmare
- Painkiller: Hell & Damnation

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (){redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre, ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ VISSZATÉR A LEGENDÁS ROME
■ KANE ÉS LYNCH BEKÖSZÖN

Szerkesztő tervez, játékipar végez...

Ahogy azt a cím is mutatja, ez a hónap nem egészen úgy alakult, ahogy eredetileg terveztük. Valamilyen porszem kerülhetett az általában olajozottan működő játékipar fogaskerekei közé, ugyanis bármennyire is szerettük volna, az **Aliens: Colonial Marines** nem érkezett meg a szerkesztőségünkbe a lapleadás vége előtt, sőt, a **Dead Space 3** is az utolsó utáni pillanatban esett be, így már sem időnk, sem lehetőségünk nem volt olyan kidolgozott cikket készíteni neki, mint amilyet eredetileg szerettünk volna. Viszont legalább a single player kampányt sikerült végigvinnünk, így már a mostani számban olvashattok értékelést a játékról, márciusban pedig visszatérünk a kooperatív mód elemzésével és egyéb érdekességekkel. A meg nem érkező tesztpéldányok és a játékvilág téli álma miatt a februári szám ezúttal csak 100 oldalas lett, egy kicsit kompaktabb tartalommal, ám még így is sikerült **11 előzetest** és **26 tesztet** a magazinba zsúfolni. A megszokotthoz képest rövidebb terjedelem pedig csak ideiglenes, a jövő hónapban ismét 116 oldalon jelentkezünk, a legújabb címekkel, illetve azokkal az anyagokkal, amik önhibánkon kívül a mostani számban nem kaphattak helyet.

Ennyit a rosszabb hírekről, gyorsan térjünk is át a jobbakra, melyek közül a legfontosabb, hogy a múlt havi Hitman: Blood Money után ismét sikerült lecsapnunk egy IO Interactive játékra, méghozzá a **Kane & Lynch: Dead Menre**, amiben nem csak rengeteg lövöldözés, de két fura karakter és egy egészen korrekt történet is várja az érdeklődőket. A játékot ezúttal nem a Steam, hanem a **Games for Windows Live** rendszerében kell regisztrálni (erről bővebben az 5. oldalon), ami elsőre macerásnak tűnhet, de a rátok váró achievementek miatt mindenképpen megéri beregisztrálni a rendszerbe (ha korábban még nem tettétek volna meg). Apropó achievementek! A lap megjelenésével egy időben mindenképpen látogassatok el a PC Guru Online-ra is, ott ugyanis külön útmutatóval fogunk jelentkezni a megszerezhető Kane & Lynch **kitüntetéseket** illetően.

Ejtsünk szót a februári címlapsztorinkról is, ami nem más, mint a **Total War: Rome II**, aminek megtekintéséhez egészen Angliáig utaztunk, hogy aztán egy hatoldalas anyagot nyújtsunk át nektek, az előzetest egy fejlesztői interjúval megfejelve. Zárásként jó olvasgatást és jó játékot kívánok mindenkinek, remélem márciusban ismét találkozunk. Addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Hawken

Legutoljára a World of Tanksért rajongtunk ennyire az ingyenes játékok közül, de az idei év slágere biztos, hogy a Hawken lesz!

A HÓNAP TESZTJE

Dead Space 3

Az utolsó pillanatban esett be a Dead Space harmadik része, így kiderül, hogy jót tettek-e az újítások a sorozatnak.

A HÓNAP ELŐZETESE

Total War: Rome II

Folytatást kap a Total War sorozat legnépszerűbb része, a Rome, mi pedig Angliáig utaztunk, hogy szemügyre vegyük a fejlesztést.

Chocho nemrégiben taccsra tett egy drága tabletet, így adja magát a kérdés, hogy a többieknek mi lehetett a legdurvább dolog, amit tönkretettek az eddigi életükben. Chocho, neked elég lesz a második legdrágább dolog is... ;)

Bate

Én rengeteg dolgot tönkretettem már az életemben. Legutóbb például az otthoni TV-re kötöttem rá egy PC-t, hogy nagy képernyőn élvezzem a játékot, de a gép frankón kisütötte a készüléket, amit a szerviz aztán csillagászati áron javított csak meg.

Miguel

Egy késsel elvágtam egy bekapcsolt kávédaráló vezetékét, ami lecsapta az áramot az egész lépcsőházban. 30 percet állt a kiszolgálás egy országos bankhálózatban, mert véletlenül újraindítottam az ügyfélazonosító rendszert. Nyertem?

Chris

Egyszer ki kellett bontanom egy 17 colos monitort megmutatni egy vevőnek, de olyan nehéz volt, hogy kicsúszott a hungarocell közül, s ahogy a vajas kenyerek esetében megszokhattam, egyenes a képernyőjére esett. Upsz. Szerencsére kicserélte nekünk a forgalmazó.

JohnBart

Bár nem csak az én érdemem, de egyszer bátyámmal és jóapámmal sikerült darabokra szednem egy külső racket, miután az istennek sem sikerült kiszedni belőle a beleszorult merevlemezt. A rack romjai még ma is megvannak, hogy emlékeztessenek az eredményes csapatmunkára.

Wilson

A szülőknek lepasszolt PC túl hangos volt, ezért ki akartam takarítani. Kiszedtem a memóriákat is, és minden tökéletesen ment, míg be nem kapcsoltam – akkor elkezdett füstölni és lángolni a RAM és alatta az alaplap. Mivel hatéves gép volt, az egész mehetett a kukába...

Midnite_

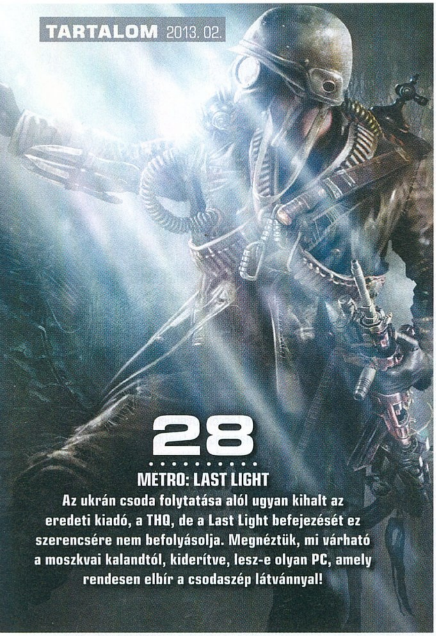
Bár naponta vagyont érő számítógépek, kamerák, és folyamatos bevételt generáló rendszerek vannak kitéve kényemnek-kedvemnek, a legdurvább értékcsökkentést nemrég, a 60 ezres iPodomon végeztem el, mikor véletlenül földhöz vágtam. Azóta csak exPodként emlegetem.

Chocho

Azt nem tudom, hogy a Tomb Raider út során levert lámpa mennyibe fájt (hehe), de azt igen, hogy a régi fülesem volt az egyetlen cuccom, amit egy rage attack során törtem el. A Vice City mentései véletlenül törlődtek a gépemről, holott 93%-on álltam velük – pá, 5000 Ft!

Mo

Szerencsére emlékezetesen nagy dolgot még nem tettem tönkre, de volt pár helyzet, ami nem sokon múlott. HD tévé Wii kontrollerrel, egy több milliós pályázat egy másolási hiba miatt, notebook gyertyával... De valahogy mindig velem voltak az égiek, és sosem történt nagy baj.



28
METRO: LAST LIGHT
Az ukrán csoda folytatása alól ugyan kihalt az eredeti kiadó, a THQ, de a Last Light befejezését ez szerencsére nem befolyásolja. Megnéztük, mi várható a moszkvai kalandtól, kiderítve, lesz-e olyan PC, amely rendesen elbír a csodaszép látvánnyal!

34
TOTAL WAR: ROME II
Egészen Londonig utaztunk, hogy kipróbálhassuk a minden résszel hatalmasat robbantó Total War-széria legújabb tagját, ahol a Római Birodalom viszontagságai elevenednek meg. Tömegharcok, taktikus összecsapások és rengeteg magyar játékfejlesztő a fedélzeten!

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
012 Indie-hírek
014 Star Citizen
016 Eador: Masters of the Broken World
018 Transformers Universe
020 Injustice: Gods Among Us
022 Prison Architect
024 Card Hunter
025 Neo Scavenger
026 Disney Infinity
028 Metro: Last Light
032 The Walking Dead: Survival Instinct
034 Total War: Rome II
040 Hawken

TESZT

044 Dead Space 3
046 A New Beginning – Final Cut
047 The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles
048 Ace Combat Assault Horizon – Enhanced Edition
050 Stealth Bastard
051 Iron Sky: Invasion
052 Omerta: City of Gangsters
054 Miasmata
055 Kentucky Route Zero
056 The Cave
058 Miner Wars 2081
060 Strike Suit Zero
061 Proteus
062 Farming Simulator 2013
064 Nagy DLC összeállítás
070 Mobiljáték tesztek

PC GURU EXTRA

084 Építs saját Steam Boxot!

HARDVER

082 Hardverhírek
086 Intel NUC teszt
087 Hardverbemutató
088 Guru ÁlomPC
090 Hardvermentőöv

ROVATOK

072 Klasszikusok újrajátszva: Outcast
074 Minecraft rovat
076 Top 5 legjobb vétel
077 Nosztalguru
078 Gondolatébresztő
080 Játékmentőöv
092 Levrov
094 Külvilág
096 Egy kis közösségi élet

40
HAWKEN
Habár a publikus béta már december közepe óta várja a játékosokat, egészen a tavasz végéig kell várnunk, hogy a Hawken elnyerje „végleges” formáját. Előtte azért futottunk még egy kört vele!

56
THE CAVE
A legendás Ron Gilbert visszatért, hogy ősi cimborájával, Tim Schaferrel és a Double Fine-nal karöltve meséljen el egy új, kellőképpen beteg történetet egy barlangról és az azt bebarangoló hét hősről.

DVD-TARTALOM

Őrült akció párban, ráadásul achievementekkel

OLVASD EL! FONTOS!

Games for Windows

TELEPÍTÉS ÉS AKTIVÁLÁS

E havi teljes játékunk Games for Windows (mostantól GfW) rendszerrel van megtámogatva, amit egy külön programként kell feltelepítenetek DVD-mellékletünkről. Fontos, hogy ezt a programot még a játék telepítése előtt feltegyétek számítógépetekre, ezzel rengeteg felesleges problémától megkímélhetitek magatokat!

A KANE & LYNCH TELEPÍTÉSE ELŐTT FELTÉTLENÜL OLVASD EL AZ ALÁBBI INFORMÁCIÓKAT

– A játék aktiválásához internetkapcsolat szükséges. Ha nem rendelkezel aktív internetkapcsolattal, a játékot nem fogod tudni regisztrálni és használni!

– A játék telepítése előtt szükséged lesz a GfW alkalmazásra is. Ennek telepítéséhez helyezd be a DVD-mellékletünket a meghajtóba, majd indítsd el a keretprogramunkat. Ott kattints a piros színnel kiemelt „Először telepítsd ezt" linkre, amivel megkezdheted a GfW installálását.

– Amennyiben feltelepítetted a GfW-t, szükséged lesz egy Live profilra is. Ha már rendelkezel Xbox-profillal, akkor az ahhoz a fiókhoz tartozó adataiddal bejelentkezhetsz a Games for Windows rendszerébe is, de amennyiben még nincs ilyened, a www.xbox.com oldalon regisztrálj egyet.

– Ha kész a profilod, már feltelepítheted a játékot is.

– A GfW és a játék telepítése után már elindíthatod a Kane & Lynchet. Első indításkor valószínűleg letöltődik egy frissítés a GfW-hez, ami a játék újraindítását igényli.

– Ha sikeresen frissítetted a GfW-t, akkor már csak regisztrálni kell a játékot a rendszerben. Ehhez a DVD papírtasakján található kódra lesz szükséged.

– Amennyiben nem látszik az egér a képernyőn, úgy a HOME billentyű lenyomásával hozhatod elő a GfW-t, és a TAB, SHIFT-TAB gombokkal tudsz navigálni a menük között.

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

E havi DVD-mellékletünket szinte teljes terjedelmében betölti teljes játékunk, mely remélhetőleg nem okoz számotokra nagy kellemetlenséget, ha ilyen nagyszerű TPS-ről van szó. A fennmaradó pár megabyte-nyi helyre feltettük az elmúlt hónapban készített videotesztjeink egy részét, nevezetesen a Baldur's Gate Enhanced Edition, a Guardians of Middle-Earth és a Planetside 2 anyagokat. Ne feledjétek, hogy ezek a videók kizárólag csak a PC Guru olvasói számára elérhetők!

PC GURU LIVE — TRAILEREK

DVD-mellékletünket szinte csurig töltötte teljes játékunk, de azért a videoteszteken kívül szorítottunk egy kevéske helyet egyéb érdekességnek is. Ilyen például a Játékok menüben megtalálható Stealth Bastard, aminek bővített verziójáról Wilson írt egy remek kis tesztet (48. oldal). Szokásos háttérkép-válogatásunk, a CheatLand és a nyomtatható DVD-borító is a helyükön maradt, valamint külön figyelmetekbe ajánlunk két eszméletlen CG videót is, a Starcraft 2: Heart of the Swarm, és a The Elder Scrolls Online intróját.

ÍZELÍTŐ

Most, hogy végre elfogyott otthonról az a fránya mákos bejgli, és már a karácsonyfa is csak egy barna csonk valahol a szemetes mellett, végre elkezdhetünk újra aktívan dolgozni, és visszatérni a szürke hétköznapokhoz. Na jó, csak vicceltük, meg ne próbáljátok ezt tenni! Inkább tépjétek fel a DVD-tasakot, pakoljátok a lemezt a gépbe, és gyorsan telepítsétek fel e havi szuper teljes játékunkat, nézzétek végig exkluzív videotesztjeinket, és ismételjétek újra az egészet onnan, hogy „pörgessétek"!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: KFZK43NH

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megbújik a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. április 1-ig** érvényes.

KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

KANE & LYNCH

DEAD MEN™

[ÍRTA CHRIS] **Reméljük, hogy kellemesen kijátszottátok magatokat legutóbbi teljes játékunkkal, a Hitman: Blood Money-val. Ha nem, akkor ideje belehúznotok, lévén egy újabb nagyszerű alkotást pakoltunk a DVD-mellékletünkre, amit a 47-es ügynök kalandjaihoz hasonlóan vétek lenne kihagynotok.**

A dán székhelyű IO Interactive neve valószínűleg már ismerősen cseng számotokra. Tudjátok, ez az a cég, amelynek olyan remekbe szabott játékokat köszönhetünk, mint a Hitman-széria, a Mini Ninjas, valamint épp e havi teljes játékunk, a 2007-ben megjelent Kane & Lynch, amire mind a mai napig remek kis élményként emlékszünk vissza, elsősorban azért, mert nagyszerűen visszaadta az akciófilmek hangulatát – a Szemtől szemben című remekműből lehet pofátlanul, és lehet így, profi módon is lopni. Forradalminak ugyan nem nevezhetjük, hiszen egy szimpla TPS-ről van szó, de elemei a mai napig működnek és szórakoztatnak, ráadásul hiába több mint öt éves, az idő vasfoga épphogy csak nyomot hagyott rajta.

Ezért aztán minden túlzás nélkül kijelenthetjük, hogy a Kane & Lynch egy olyan teljes játékunk, amit akkor is érdemes lesz feltelepítenetek és végignyomnotok, ha egyszer már kiirtottátok a The 7 nevű bűnszervezet minden tagját, a fél amerikai rendőrséget, és a Tokió összes biztonsági emberét.

MÉG DRÁGÁBB AZ ÉLET

Bár a Kane & Lynch mechanikája nem annyira eget rengető, mint várnánk, azért mégis sikerült belopnia magát a kritikusok szívébe. Ennek legfőbb oka az volt, hogy zseniális forgatókönyvet kapott maga alá, története és annak tálalása egészen fantasztikusra sikeredett. A játék főhőse Adam „Kane" Marcus, aki az első jelenetben egy levelet ismételget a fejében, amit a lányának írt. Adam nem igazán volt jófiú az elmúlt pár évben, most is épp egy börtönjárat platóján zötyökölődik, úton oda, ahol majd a kivégzését tartják. Együtt utazik vele James Seth Lynch is, akinek elég csupán egy pillantást vetni a buksijára, máris tudjuk, hogy valami nincs rendben vele.

De nincs időnk a merengésre, pár pillanattal később már borul is a rabomobil, mi pedig egy hatalmas, a szökésünket segítő tűzharc közepén találjuk magunkat. Itt aztán már minden mindegy alapon halomra lövünk pár rendőrt – végül sikerül eliszkolnunk, hogy aztán kiderüljön, ki és miért hozott ki minket a halálsorról. Természetesen egy ilyen kaliberű bűntényt nem könnyű összehozni, ezért sejthetjük, hogy nem amatőrök állnak a háttérben, hanem a The 7 nevű bűnszervezet általunk halottnak hitt tagjai, akik számára nem létezik akadály akkor, ha valamit meg szeretnének kaparintani. És most az a valami Kane birtokában van, nekünk pedig három hetünk van arra, hogy visszaadjuk azt, különben kivégzik a családunkat.

Lynch, aki a szökés közben végig segített nekünk, hozzánk verődik, feladata pedig az lesz, hogy rendszeresen jelentsen a The 7-nek. A kétségbeesett Kane és az időközben egyre furcsábban viselkedő Lynch mind mélyebbre és mélyebbre süllyednek a saját maguk által kreált mocsárban, és amikor már azt hihetnénk, ennél már nem lehet rosszabb a helyzetük, mindig beüt valami újabb gubanc. A történet tehát jól indul, s egy percre sem enged a szorításából. A párbeszédek hihetetlen jók, a karakterek egytől egyig kidolgozott személyiséggel lettek felruházva, hasonlóan a most megjelent IO Interactive játékhoz, a Hitman Absolutionhöz. Nem csoda hát, hogy egy ilyen sztorira a filmipar is felfigyelt, pár éve be is jelentették, hogy filmet forgatnak a játék alapján.

Kane sem teljesen százas, de a prímet Lynch viszi, aki képes egyik percről a másikra kifordulni önmagából, igazi őrültként viselkedve

CÉLOZZ ÉS LŐJ!

A játékmenet sajnos már nem olyan színes és egyedi, mint a fent vázolt történet, de izgalomban azért nem lesz hiány. A Kane

ADATOK

KIADÓ
Eidos

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

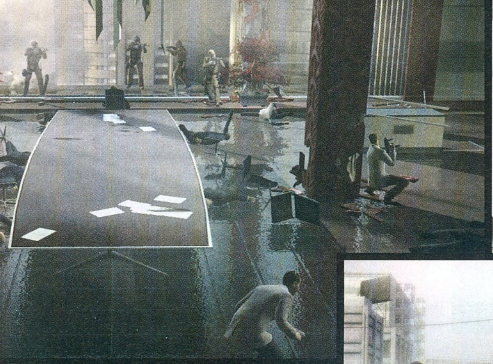
Intel Pentium 4 2GHz vagy AMD Athlon XP 1800+, 128 MB VGA (NVIDIA 6600 / ATI X1300), 1 GB RAM, 7GB HDD

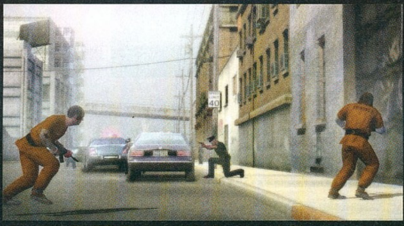
INFO

A Kane & Lynch: Dead Men eredetileg 2007. november 23-án jelent meg, PC-re és konzolokra.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!





A fedezékrendszer ugyan meglehetősen kezdetleges, de néha bizony életet menthet

and Lynch ízig-vérig TPS, egy őrült akció-hullámvasút, ami épp megfelelő mennyiségű kihívást nyújt ahhoz, hogy frusztrációnkban ne vágjuk a falhoz az egeret, így képesek leszünk akár egy ültő helyünkben is végigjátszani. Az egérrel célzunk, a WASD gombokkal megyünk előre, közben akadályokat ugrunk át, és megpróbáljuk kikerülni a ránk záporozó lövedékek nagy részét. Ha netán földre kerülünk, akkor társaink egy adrenalinlökettel talpra állítanak minket, de ha ilyenkor rövid időn belül újra elbénázunk valamit, akkor már csak a visszatöltés marad az egyedüli lehetőségünk arra, hogy a legutolsó checkpointtól folytassuk a játékot.

Bár fedezékharc van, sajnos elég kezdetleges formában találkozhatunk vele, így kizárólag álló testtartásban, csak bizonyos tereptárgyak mögül lesz lehetőségünk fedezékből tüzelni. A történet során általában többedmagunkkal lövetjük szitává magunkat, hű társaink életüket nem kímélve igyekeznek majd minket életben tartani. Ezt mi is meghálálhatjuk úgy, hogy a földről felszedett fegyvereket

A földre kerülés még nem egyenlő az automatikus halállal. Ilyenkor még van pár másodperc, amíg egy társ odafuthat, hogy felsegítsen.

odaadjuk nekik, ráadásul a velünk akciózó fickók olyan egyszerű utasítások követésére is hajlandók lesznek, mint például „kövess!", „lődd azt!", vagy „menj oda!". Halo-szintű mesterséges intelligenciára ne számítsatok, de szerencsére a játékmenet e nélkül is jól pörög, észre se vesszük, hogy az ellenlábasaink nem igazán akarnak körbekeríteni vagy kigránátozni minket a fedezékeink mögül. A mi dolgunk csupán a célzás, a lövés, na és persze a következő checkpoint megtalálása lesz. Eltévedni nem igazán fogtok, bár egy-két szituáció kicsit összetettebb, mint az átlag, ez esetben pár segítőkész YouTube-videó megtekintésével biztosan megtaláljátok a gyors végigjátszáshoz vezető helyes utat.

STT8

A Kane & Lynch különlegessége, hogy kooperatív játékmódot is tartalmaz, de csupán osztott képernyős módon. Ez annyit tesz, hogy a játékot végigjátszhatjátok úgy is, hogy egy gép előtt ülve igyekeztek nem leordibálni egymás fejét – de mielőtt belevágtok a nagy kalandba, azt tudnotok kell, hogy ilyenkor egyikőtöknek szüksége lesz egy xboxos kontrollerre az irányításhoz.

MEGFELEL A MAI SZTENDERDEKNEK

Öt év rengeteg idő a videojáték-iparban. Ennyi idő alatt a számítógépek teljesítménye megsokszorozódik, a monitorok megnőnek, új technikai vívmányok jelennek meg a piacon. Jól tudjuk, milyen villámsebességgel húz el az idő a legtöbb játék felett, ezért is külön öröm számunkra, hogy a fentiek tükrében a Kane & Lynch még mai szemmel nézve sem tűnik túlságosan ódivatúnak. Az átvezető videók nagyon jók, az akciójelenetek közben látott táj kidolgozott, a textúrák élesek és viszonylag részletgazdagok. A megjelenítés csupán a karaktermodellek és a mozgás terén tűnik kopottasnak, de pár percet követően ezeket is megszokja a szemünk. Ami pedig a fülünk kényeztetését illeti, azzal pláne nem lesz baj, hiszen a zenéért az a méltán híres Jasper Kyd a felelős, aki a '90-es évek óta olyan alkotásokat tett le az asztalra, mint az Assassin's Creed dallamai, vagy a Darksiders 2 muzsikája.

Az elmúlt évek során nem igazán volt arra példa, hogy három egymást követő hónapban ilyen remekbe szabott teljes játékokat sikerüljön DVD-mellékletünkre feltennünk, mint a karácsonyi számunkhoz adott két Riddick, a legutóbbi Hitman: Blood Money, és most Kane and Lynch. A végigjátszáshoz nincs szükség kézikönyvre, nincs szükség gaming guide-ok böngészésére vagy bonyolult feladatok megoldására: csak megyünk, lövünk, élvezzük a remek sztorit és a legmagasabb fokozatra csavart erőszakot. Kétségtelen, hogy a Kane & Lynch lehetne szebb, lehetne jobb és összetettebb, de ahhoz képest, hogy lassan hat éves múltra tekint vissza, mind a mai napig élvezetes és izgalmas – vétek lenne kihagynia bárkinek is.

Az erőszak egyértelműen a játék központi eleme: egy egész városnyi rendőr fog a fűbe harapni!

Viszlát, THQ! 1989-2013

Nincs több találgatás, nincs több kérdőjel: 2013. január 23-án, egy szerdai napon hivatalosan is véget ért az elmúlt évek legnagyobb játékipari válsága – megszűnt létezni a THQ.

Az évek óta tartó huzavonának egy decemberi csődvédelem-kérés vetett véget, ám az eredetileg tervezett, minden szempontból egyoldalú védoltalmat a bíróság nem engedélyezte, így a THQ minden ingóságát darabonként, egy aukció során értékesítették. Mivel ez teljes titoktartás mellett zajlott, és a vártánál több idő kellett a lebonyolításához, ezért napokig csak találgatni lehetett, hogy a sorozatok és a stúdiók kihez is fognak kerülni.

A legnagyobb meglepetést ezen a téren mindenképp a **Metro: Last Light**, a **Saints Row** és a **Volition** stúdió okozta – a THQ ezen részeit nem a pletykált és potenciális vevőnek beállított Warner vagy a 2K kaparintotta meg, hanem az a Koch Media, amely Deep Silver néven már több száz játékot kiadott, de senki se gondolta volna róla, hogy ennyire vastag a pénztárcája. Ahogy az a lenti összesítésen is látható, a médiabirodalom közel 30 millió dollárt tett le az asztalra. Ugyanennyire mélyen nyúlt a zsebébe a japán SEGA is, amely a kiváló stratégiai játékokat készítő **Creative Assembly** mellett egy új, hasonlóan impozáns stúdiót tudhat magáénak: ennél jobb kezekbe a **Company of Heroes**-széria és a **Relic** egyszerűen nem kerülhetett volna! Érdekesen alakult a titokzatos **Turtle Rock** játék sorsa is. A Left 4 Dead eredeti brigádjának újdonsült alkotásáért indokolatlanul sok pénzt, majdnem 11 milliót adott a Take-Two: ha ők fantáziát láttak benne, akkor egészen biztos, hogy valami különleges dolog van készülőben.

Nagybevásárlást tartott a Ubisoft is. A Saints Row- és a Metro-sorozatot ugyan bukták, de vigasztalódhattak a kiváló **South Park**kal, valamint a THQ Montreallal és annak két játékával. Utóbbi pikantériája, hogy az a Patrice Désilets vezette mind a divíziót, mind az **1666** és az **Underdog** fejlesztését, aki jó pár éve pont a Ubisoft és az Assassin's Creed-sorozat kötelékét hagyta el. A bírósági papírokban külön ki is lett emelve, hogy elsősorban miatta fizetett 2,5 millió dollárt a francia kiadó. Patrice-nek remek lesz az első munkanapja...

A nap és az egész THQ ügy legnagyobb vesztese mégis a kiváló **Vigil** és a **Darksiders**-sorozat. Szinte hihetetlen, de szó szerint senki se volt hajlandó értük még egy centet sem ajánlani. Az egy dolog, hogy a Darksiders II nem lett annyira jó, mint vártuk, de a Vigil hozzáértése megkérdőjelezhetetlen. Remény még van: hamarosan fillérekért értékesítik a THQ megmaradt portékáit, de a kiadó megszűnt létezni. Nyugodjék békében.

COMPANY OF HEROES 2

Új tulaj:	Sega
Vételár:	26,6 millió dollár
Ajánlattevő:	ZeniMax, 26,3 millió $

DARKSIDERS

Új tulaj:	-
Vételár:	-
Ajánlattevő:	-

EVOLVE

Új tulaj:	Take-Two
Vételár:	10,8 millió dollár
Ajánlattevő:	Turtle Rock, 250.000$

HOMEFRONT 2

Új tulaj:	Crytek
Vételár:	544.218 dollár
Ajánlattevő:	-

METRO: LAST LIGHT

Új tulaj:	Koch Media
Vételár:	5,8 millió dollár
Ajánlattevő:	Ubisoft, 5,1 millió $

SAINTS ROW

Új tulaj:	Koch Media
Vételár:	22,3 millió dollár
Ajánlattevő:	Ubisoft, 5,4 millió $

SOUTH PARK

Új tulaj:	Ubisoft
Vételár:	3,2 millió dollár
Ajánlattevő:	-

1666 + UNDERDOG

Új tulaj:	Ubisoft
Vételár:	2,5 millió dollár
Ajánlattevő:	-

KÍNA FELÜLVIZSGÁLJA A KONZOLOK KÉRDÉSÉT. AZ ORSZÁGBAN 13 ÉVE NEM JELENHETETT MEG DEDIKÁLT JÁTÉKGÉP.

Konzolon terjeszkedik a Wargaming

Mélyen a zsebébe nyúlt a World of Tanksszel valóságos birodalmat felépítő **Wargaming**: 20 millió dollárért felvásárolták a Day1 Studiost. A Chicagóban székelő stúdió korábban a teljesen felejthető Fracture-ön, illetve a meglepően színvonalas F.E.A.R. 3-on dolgozott, de annak bukása után alig pár fő maradt a fedélzeten. A fehérorosz Wargaming a felvásárlással a konzolos terjeszkedést szeretné megalapozni, de egyelőre nem világos, hogy egy teljesen új játékkal, a már meglévő World of Tanks-szel, vagy a közeljövőben megjelenő Warplanes/Warships folytatásokkal szeretné-e meghódítani az új piacot.

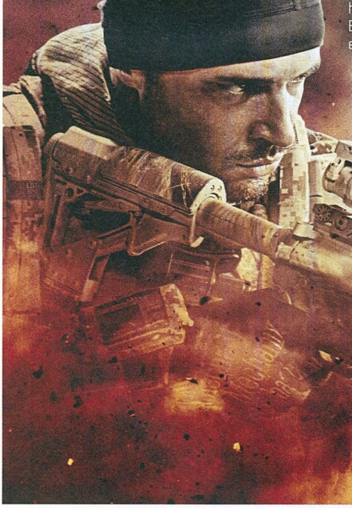
WARGAMINGWEST.NET
LET'S BATTLE

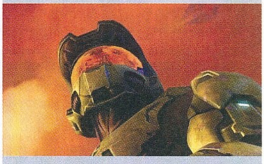
Bezárt a Junction Point stúdió

Két kiadott játék és nyolc év elteltével újabb fejezet ért véget Warren Spector életében: bezárt a **Junction Point**. A texasi stúdiónak az Epic Mickey-sorozatba tört bele a foga, mert sem az első, sem a második rész nem lett sikeres. A 2012-ben 160 főt foglalkoztató Junction Point a Disney utolsó nagy bástyája volt az AAA-kategóriás, nagygépes videojáték-fejlesztésben. Hol folytatja tovább Warren Spector? Ezt jelenleg csak ő tudja, de a hírneve miatt nincs a földön olyan kiadó vagy csapat, amely ne látná szívesen a soraiban. Ki tudja, talán egyszer még a Deus Exhez is lehet újra köze!

Ismét pihenőre megy a Medal of Honor

Az első rész sikertelenségét követően az Electronic Arts egy új sorozat beindításának nehézségére, illetve a már jó korán elismert folytatás szükségességére hivatkozott, ám a **Medal of Honor: Warfighter** kínosan nagy bukása után már nem maradtak érvek. Következmények viszont lesznek: a sok-sok éven át pihenő széria ismételten parkolópályára kerül. Peter Moore szerint a kritikusok nagyon megosztottak voltak a játékot illetően, ez azonban már a múlt, a Medal of Honor kikerül a rotációból, de az EA nem mond le a shooterek piacáról, sőt, minden évben adnak majd valamit. Idén minimum két adagot, mert a februári Crysis 3-at ősszel a Battlefield 4 fogja követni. Mi lesz jövőre? Egyre több jel mutat arra, hogy a Battlefield válik az EA legfontosabb sorozatává. A kulcsfontosságú fejlesztők életrajzaiból, illetve más nyomokból ítélve jelenleg úgy tűnik, hogy a sorozat a tandemmodellre vált: a DICE a számozott részeket szállítja minden második évben, a köztes időt pedig a Danger Close stúdió fogja kitölteni a teljesen más hangvételű Battlefield: Bad Company epizódokkal. Ez persze egyelőre csak pletyka, de itt hallottátok először! Hamarosan kiderül, jól tippeltünk-e.





Február 15-én, azaz az aktuális PC Guru magazin megjelenése után egy nappal az örök bitmezőkre távozik a PC-s HALO 2 multiplayer módja. A Microsoft komoly kutatómunkával tanulmányozta a szerver leállításának kérdését: az elmúlt hónapok során maximum 20 fő fordult meg a csatatereken, így többé már nincs értelme ebbe ölni a pénzt. A továbbiakban már csak lokális hálózaton hajkurászhatók az ellenfelek.

128 nap raboskodás után, 5000 eurós óvadék ellenében végre elhagyhatták a börtönt a kémkedésért letartóztatott Bohemia Interactive fejlesztők. Ivan Buchta és Martin Pezlar állításuk szerint vakációzni, nem pedig katonai létesítményeket fotózni utaztak az országba, és az egész egy nagy félreértés. Szabadon bocsátásukért még Csehország köztársasági elnöke is felszólalt.

A vártnál kissé gyengébben teljesített a kasszáknál a Guild Wars 2. Az előfizetési díjtól mentes MMORPG tavaly augusztusban jelent meg, és azóta mindössze hárommillió példány fogyott belőle. Habár ez egy PC-s játéktól kifejezetten tisztességes teljesítmény, ne felejtsük el, hogy az NCSoftnak bevétele csak a játék eladásából van, így mindenképp kellene már egy kiegészítő hozzá.

A GTA IV és a Red Dead Redemption után a legújabb Rockstar-játék sem tudja tartani magát az eredetileg kitűzött megjelenési időponthoz – nagyot csúszik a Grand Theft Auto V. Az egyelőre csak konzolra bejelentett akciójáték május helyett csak szeptemberben kerül a boltokba, PS3-ra és X360-ra egyaránt. A csúszás ezúttal is a játék finomhangolásának tudható be, a Rockstarnak több időre van szüksége ahhoz, hogy az eddigi epizódokhoz méltó, tökéletesre csiszolt gyémántot adjanak át a rajongóknak.

VÉGLEGES DÁTUMOT KAPOTT A GRID 2. A CODEMASTERS AUTÓS JÁTÉKA A NYÁR ELEJÉN, MÁJUS 31-ÉN JELENIK MEG.

Tanulmány készül a videojátékok hatásáról

Az egész Amerikát és a világot is megrázó legutóbbi iskolai lövöldözés, a Sandy Hook általános iskolában 20 gyermek és 6 felnőtt életét követelő mészárlás után komoly lépések megtételére készül az Egyesült Államok kormánya és az azt vezető Barack Obama elnök. Azt már megszokhattuk, hogy minden egyes ilyen incidens után az első bűnbak mindig egy éppen aktuális videojáték. A kilencvenes évek végén ez a Doom és a Quake volt, helyüket manapság a Call of Duty- és a Grand Theft Auto-sorozat vette át. Szerencsére ennek a vádaskodásnak sosem volt alapja, és különösebb következménye sem – eddig.

TUDOMÁNYOS KUTATÁS

A lövöldözés utáni napokban Joe Biden alelnök a videojáték-szakma legbefolyásosabb embereivel ült tárgyalóasztalhoz. A megbeszélésen többek között az Electronic Artsot vezető John Riccitiello, és az ex-Epic Games vezér Mike Capps, a ZeniMax Media vezérigazgatója is jelen volt. Biden alelnök szerint szó sincs arról, hogy mindenért ezt a piacot okolnák: ők csupán elemei a komplex problémának. A találkozó következménye mégis azt sugallja, hogy az amerikai kormány elérkezettnek látta az időt arra, hogy végre kezelje a helyzetet. A folyamat első lépcsőfoka egy olyan hivatalos kutatás beindítása, amely tízmillió dollár felhasználásával igyekszik kideríteni, pontosan milyen hatással is van a videojáték a fiatalok fejlődésére.

SZÉP ÚJ JÖVŐ?

Habár mindenképp dicséretesnek tűnik a kezdeményezés, azért rejt veszélyeket. Az eddigi tanulmányok mind megcáfolták a videojátékok káros hatásával kapcsolatos híreszteléseket, de az eredmények fényében akár komoly korlátozásokra is számíthat a videojáték-ipar, ez pedig jelentős bevételkieséssel, állások elvesztésével járhat. Reméljük a legjobbakat!

Januári számok

166 darab	játék-prototípus készült el egy tíz napon át tartó verseny során a hamarosan megjelenő Ouyához	10 millió	dollárt kér New York-i luxusapartmanjáért a Rockstar feje, Dan Houser
2,8k játékos	csapott össze a legújabb EVE Online incidensben, egy véletlen baleset miatt	280 millió	dolláros forgalommal zárta 2012-es üzleti évét az épp magyar stúdiót nyitó Gameloft
500 ezer	vásárló volt csak kíváncsi az Epic Mickey második részére az amerikai piacon	137 milliárd	dolláros tartalékkal rendelkezik az Apple. Ebből szinte minden web2.0-s céget megvehetnének

TOP 10

BRIT ELŐRENDELÉS 01.22 – 01.29

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch

A csodálatosan gyönyörű mesevilág mindenki, így a britek szívét is elrabolta, így a hónapban ezt a PS3-as szerepjátékot rendelték elő a legtöbben.

The Last of Us

Messze van még a május, mert az új Naughty Dog játékra eddig kell várni. Minden jel szerint a három Uncharted szintjéhez felérő újdonsült klasszikusra számíthatunk.

Dead Space 3

Isaac visszatérése és a Dead Space-sorozat akciósítása a még mindig javában zajló tél igazi slágerterméke lehet, még úgy is, hogy rémisztő elemek egyáltalán nem várhatók.

Hitman HD Collection

Az első rész érthetetlen módon hiányzik belőle, PC-s kiadás pedig nem készül, de az Absolution keltette hullámokat mégis ügyesen lovagolja meg a Square Enix.

Aliens: Colonial Marines

Már az idejét se tudjuk annak, pontosan mikor is jelentették be, de a várakozásnak lassan vége szakad. A Gearbox befejezte az új Aliens-játék munkálatait, februárban pedig a világra szabadítják!

Metal Gear Rising: Revengeance

Új kezekbe került a Metal Gear-sorozat, legalábbis egy rész erejéig. A beat 'em up stílus nagymesterei ezúttal Raidennel játszadoznak.

Dead Space 3

Kétszer is szerepel a listán a Dead Space 3: az X360-as tábor mellett a PS3-as játékosok is izgatottan várják a nekromorfok és unitológusok véres keringőjét.

Gears of War: Judgment

Csak a legnagyobb jóindulattal lehet teljes értékű, vadonatúj résznek nevezni a Judgmentet, amit inkább a neve és a története fog eladni, és nem az egetverő újdonságai.

Hitman HD Collection

Ahogy a Dead Space, úgy a Hitman-gyűjtemény is két helyet követelt ki magának a listán. Mi lesz itt, ha megjelenik a Square Enix Montreal-féle új epizód?!

Dragon's Dogma: Dark Arisen

Kiegészítő és minibővítmény egyben. Az extra tartalommal telepumpált Dragon's Dogma érthetetlen módon csak lemezen érkezik, és nem letölthető tartalomként.

56 ÉVES KORÁBAN, RÁKBAN ELHUNYT A HEAVY RAIN KIVÁLÓ ZENÉIT JEGYZŐ DÍJNYERTES MŰVÉSZ, NORMAND CORBEIL.

KILLER IS DEAD

Produceri haknija után ismét a rendezői székbe ül és saját játékot készít a punkrock életstílust főállásnak választó Goichi „Suda51" Suda. A legutóbb a Lollipop Chainsaw-ban közreműködő sztárfejlesztő leghíresebb és legkultikusabb játékához, a killer7-hez tér vissza, legalábbis a látványt és a hangulatot tekintve, elvégre a **Killer is Dead**ről ember nem mondaná meg, hogy nem a Gamecube-os/PS2-es klasszikus tősgyökeres folytatása. Főhőse a 35 éves bérgyilkos, Mondo Zappa, aki egy fél-cyborg által irányított szervezet, a Brian Execution Firm megbízásából üldöz vérszomjas bűnözőket. A nőcsábász mészáros egy komor James Bondként cserkészi be a nőket és a célpontokat, elsősorban hű katanájával, illetve egy fegyver- és fúrócsatlakozóval is rendelkező művégtaggal, amely több szinten is fejleszthető. A harcot egy úgynevezett „Adrenalin Burst" támadás hivatott segíteni, amely az ellenfelekből begyűjtött vérrel aktiválható, pontosan úgy, mint a killer7-ben. Az egész Földet behálózó történet westernszerű városokba, ultramodern japán sikátorokba csábít, általában holdfényes éjszakákon. Megjelenése valamikor idén esedékes, PS3-on és X360-on egyaránt, ráadásul nemcsak Japánban, de nyugaton is!

ÉRKEZŐBEN:

02.22 | PC, PS3, X360

Crysis 3

Utolsó előtti dobozos játékával kezdi az évet a német gyökerű Crytek, ráadásul pont azt a sorozatot folytatják, amely meghozta nekik az igazi sikert és hírnevet. A **Crysis 3** ennek megfelelően az első kettő legjobb elemeit szeretné ötvözni: a dzsungel és a város találkozása már önmagában is kiváló keveréknek tűnik, hát még olyan látványvilág mellett, mint amit a CryEngine 3 képes kipréselni magából!

03.05 | PC, PS3, X360

Tomb Raider

Botrányok övezték, és már a megjelenése előtt ellenállásba ütközött a rajongók részéről, de a tény ettől még tény marad: az új **Tomb Raider** minden szempontból más, mint a korábbi részek. Hogy ez jól sül-e el, nem lesz-e egy színvonalas, de nem éppen eredeti Uncharted-klón a játékból, azt majd csak a kiadás után fogjuk látni, de a személyes próba alapján ki lehet jelenteni, hogy ez a tavasz egyik legizgalmasabb újdonsága.

03.08 | PC

SimCity

Az alig egyórás béta után kétség sem férhet hozzá, hogy az év egyik legkiemelkedőbb stratégiai játéka lesz az újdonsült **SimCity**, ami minden eddiginél életszerűbbé teszi a folyamatosan nyüzsgő városokat. Az online központú városépítés akár hónapokra is garantálni tudja a szórakozást, és már belegondolni is jó abba, hogy mennyi újdonságot hozhatnak a kiegészítők és a DLC-k.

03.12 | PC

Starcraft II: HOTS

Senki se gondolta volna, hogy a több részre szabdalt **StarCraft II** második fejezetére majdnem három évet kell várni, de szerencsére már nem kell sokáig vágni a centit! Március 12-én megjelenik a Heart of the Swarm, amiben Kerrigan és a zerg birodalom viszontagságait élhetjük át testközelből, megismerve a Starcraft-univerzum egy újabb fontos fejezetét.

TÖBBÉ MÁR NEM SZED ELŐFIZETÉSI DÍJAT A TERA: FREE-TO-PLAY JÁTÉK LETT A MÉG MINDIG NAGYON NÉPSZERŰ MMOG-BŐL.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Teljes játékká fejlődik az Evoland!

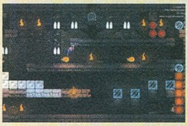
http://evoland.shirogames.com/

A 2012-es Ludum Dare fődíját teljesen megérdemelten nyerte el az Evoland (kipróbálható a hivatalos oldalon), amely egy egészen zseniális alapötletet dolgozott ki, ha lehet, még zseniálisabban: az akció/RPG-k fejlődését, a monokróm monitoroktól és egyszerű mozgástól az egyre korszerűbb megjelenésig és játékmechanikáig, így nemcsak remek élményt nyújtott, de egyfajta szórakoztató, kedves humorú „ipartörténeti tablónak" is beillett. A Nicolas Cannasse által tervezett játéknak akkora sikere volt, hogy a Shiro Games úgy döntött, felkarolja a projektet, és teljes játékká bővíti azt. Az első bemutató videó után már nem kétséges, hogy egy elképesztően jó játék formálódik a srácok műhelyében, így mindenkit biztatok, hogy támogassa az Evolandet a Greenlighton – megérdemli, megérdemeljük!

Folytatódik az Escape Goat!

http://www.secret-lunch.com/

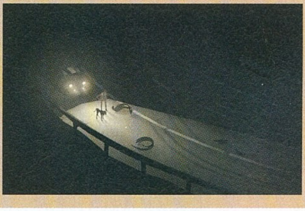
A tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt az Escape Goat, amelyről én is beszámoltam e rovat hasábjain (és amely egyébként még várja, hogy zöld utat kapjon a Steamre). Egy okos, jól átgondolt, kiérlelt platformerről van szó, amely bármennyire kegyetlenül is bánik a játékossal, mégsem engedi el a kezét egy pillanatra sem, így nehéz felállni mellőle még akkor is, ha harmincadszor süti pecsenyévé mekegő hősödet egy tűzlabda. Nos, akiknek bejött a játék, azok örülhetnek, ugyanis a fejlesztő Ian Stocker bejelentette: készül a folytatás, amely jóval korszerűbb külsőt kap, hiszen immár egy profi grafikus, Randy O'Connor is csatlakozott a csapathoz. Az alapok persze változatlanok, marad a megszokott mechanizmus, de persze új ellenségekkel, csapdákkal, ötletekkel. Megjelenés reménhetőleg még idén PC-re, később pedig lehetséges egy XBLIG verzió is.



Kentucky Route Zero: úton a siker felé

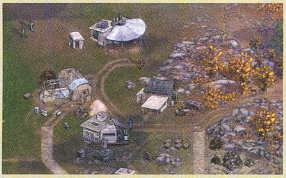
http://kentuckyroutezero.com/

Régi adósságot pótlunk ezzel a hírrel, hiszen a Jake Elliott (A House in California, Hummingbird Mind) és Tamas Kemenczy nevével fémjelzett Cardboard Games ötrészesre tervezett kalandjátékának első felvonása már tavaly év végén megjelent, hála a Kickstarternek és a nagylelkű adományozóknak. A Kentucky Route Zero, ahogy említettem, egy kalandcím, amely nem a fejtörésre, hanem a felfedezésre, sztorimesélésre és az atmoszférára koncentrál, így közelebb áll a Telltale-féle The Walking Dead sorozathoz. Főhőse Conway, egy teherautó-sofőr, aki rálel egy misztikus útra Kentucky mélyén, tele furcsa karakterekkel (többek között egy Junebug nevű, robot countryénekesnővel) és még furább helyszínekkel. A hangulatot a remek látványvilág mellett egyedi zenei anyag teljesíti ki, egyrészről Ben Babbitt elektronikus zenéje, másrészt klasszikus bluegrass nóták és countryhimnuszok. Hogy most írok róla, annak legfőbb oka, hogy a játékot beválogatták az IGF döntősei közé, négy kategóriában, köztük a fődíjra is – no és persze az is, hogy felhívjam a figyelmeteket erre a nagyszerű alkotásra, amiről pont ebben a számban közlünk tesztet!



Idén megjelenhet az Unclaimed World!

http://unclaimedworld-game.com/



2010 decemberében a kétfős Refractored Games fellőtt a YouTube-ra egy videót Conlain's Claim című, készülőfélben lévő játékáról. A cucc, melyben egy idegen bolygót kell kolonizálnunk (kicsit tehát a Settlershez hasonlít a dolog, bár itt a lényeg a felfedezésen, a kutatáson, a túlélésen, és a planéta erőforrásainak okos kihasználásán van) meglepően érett anyag benyomását keltette – mégis alig hallottunk róla azóta valamit. Nos, a srácok végre új videóval és hírekkel érkeztek, nem is akármilyennel: az időközben Unclaimed World címre keresztelt projekt még idén megjelenik, ráadásul valamikor tavasszal kapunk egy demót is belőle. A Survival nevű ingyenes próbaverzió, ahogy neve is utal rá, a túlélésre fókuszál, hiszen első telepesként feladatunk a felderítés, a gyűjtögetés, vadászat, menedéképítés lesz – a későbbi modulokban, azaz a teljes játékban már megjelenik a mezőgazdaság, a bányászat, a termelés is. Izgalmasan hangzik a dolog, hiszen itt tényleg arról van szó, hogy egy idegen környezetben kell megteremteni az élet feltételeit, majd egyre fejlettebb civilizációt kialakítani – ráadásul a grafika is teljesen rendben van.

...és folytatódik a Lume is!

http://www.stateofplaygames.com/work/lumino-city/

Szintén meglepetés, és szintén tavalyról: a Lume. Ugyan az elsősorban a puzzle-fejtésre, és nem a narratívára építő kalandjátéknak ugyanaz volt a baja, mint a hasonló Tiny Bang Storynak (rövid játékidő és kicsi újrajátszhatósági érték), egyvalamiben mégis különleges volt: a készítő londoni, kétfős (Katherine Bidwell és Luke Whittaker alkotta) State of Play a játék világát kézzel, kartonpapírból építette fel, így egészen különleges és egyedi látványt hozva létre. Nos, a srácokat hála istennek a viszonylag negatív (az előbb említett problémákat felrovó) kritikák nem tántorították el, így visszatértek a díszletműhelybe, és egy sokkal nagyobb, immár motorokkal mozgatott városst építenek fel, hogy leforgassák új játékukat, Lumino City címmel, amely ígéretük szerint több és jobban átgondolt fejtörőt kínál majd a bátor kalandozóknak, talán már idén tavasszal.

AZ XBLA ÉS A PSN RENDSZERÉBEN IS MEGJELENIK A TERRARIA, ÁTTERVEZETT IRÁNYÍTÁSSAL ÉS OSZTOTT KÉPERNYŐS MULTIVAL.

Artizens – legyen saját hősöd!

http://www.artizensonline.com/

Három philadelphiai srác hobbiprojektje ez az érdekesnek ígérkező játék, amely olyan, mint egy 2D-s side-scrolling platformerré átalakított Shadow of the Colossus, beoltva nem kevés Monster Hunter-szérummal. Alapvetése egyszerű: három barátunkkal összeállva kell lenyomni hatalmas szörnyeket parázs és taktikus csatákban, a loot pedig nem tárgy, hanem mindenféle alkotóelem, amelyeket felhasználva teljesen egyedi felszerelést készíthetsz hősödnek. Mindennek csak a kreativitásod és a képzelőerőd szabhat határt – az egyik fejlesztő például egy favágót alkotott, aki különböző elementálsebzésű baltákkal indul csatába, szakálla visszaveri a lövedékeket, és hatalmas söröskriglliből kortyolja az életerőitalt. Sőt: akár magad is rajzolhatsz odahaza fegyvert, amit beimportálhatsz a játékba, és el is boltolhatod azt az aukciósházban, mert ilyen is lesz. Mindemellé kellemes, laza grafika és jóféle zene társul, így ha sikerül a srácok kickstarteres gyűjtése (http://kck.st/10Iv3Uj – erre jó esély van, hiszen a kért 30 ezerből e sorok írásakor már megvan 28), akkor egy egyedi és érdekes játékkal gazdagodik a szféra, amelynek további sikere már a közösségtől függ.

Execution Labs: segítség az első lépésekhez

http://executionlabs.com

Korábban már beszámoltam e rovatban az Indie Fund kezdeményezéséről, amely támogatást nyújt azon fejlesztőknek, akik rendelkeznek egy jó ötlettel, de nincs pénzük azt elindítani, vagy épp a kapcsolataik hiányoznak ahhoz, hogy megjelenhessenek a piacon. Nos, most egy újabb ilyen inkubátorház létrejöttéről tudósíthatok: a montreali Execution Labs hasonló céllal jött létre, ám jóval többet kínál: nemcsak pénzt ad a projektekhez, de saját irodaépületében helyet, infrastruktúrát is biztosít a fejlesztőknek, sőt az iparban elismert mentorokat állít melléjük, akik tanácsaikkal és kapcsolataikkal segítik a kezdőket. Olyan nevekről van szó, mint Ian Livingstone, Jonathan Blow vagy Oliver Birch, a Hothead Games, Ichiro Lambe, a Dejobaan Games, Jamie Cheng, a Klei, és Phil Fish, a POLYTRON alapítója/elnöke, de az EA, a BioWare, a Ubisoft és a Microsoft szakembereit is megtaláljuk a csapatban, sőt a GameStop bolthálózat, illetve különféle befektetőcégek képviselőit is. Természetesen a támogatásért csak akkor kell fizetni, amint a játék piacra kerül, így közös érdeke mindenkinek, hogy a partneri viszony minél gyümölcsözőbb legyen. Az első öt szerződés már meg is köttetett, erről bővebben a http://bit.ly/UnT79G oldalon olvashattok.

EXECUTION LABS

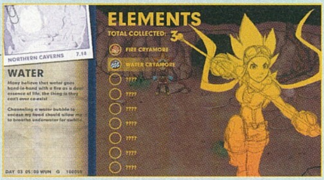
Citizens of Earth: a mindennapok hősei

http://edenindustries.ca/blog/

A nagyszerű Waveform (amely, dobpergés, hamarosan megjelenik Androidra és iOs-re!) alkotócsapata, a kaliforniai Eden Industries egy új és említett játékuktól merőben eltérő projekt fejlesztésébe fogott. A Nintendo-klasszikus Earthboundra hajazó Citizens of Earth egy RPG, amelyben egy város megmentésére átlagemberekből kell összetoboroznunk egy megfelelő (maximum háromfős) csapatot. A lényeg itt tehát nem azon van, hogy egy hőst tápolj fel minél jobban, hanem az, hogy megtaláld azon karaktereket, akik egy adott feladat elvégzésére alkalmas képességekkel rendelkeznek (így tehát amint átváltasz egy figurára, máris bevetheted a harctéren vagy a kalandozás közben). A játék a rohanó/casual arcoknak is megfelelő szórakozást nyújt majd, de akár a hardcore réteg is megtalálhatja számítását, hiszen a különféle polgárok alkalmazása rengeteg mellékfeladatot, titkot tár fel (kicsit úgy, mint a Stacking matrjoskababái), ami kitolja a játékidőt, és kibővíti a lehetőségek tárházát, a stratégiai palettát. A csapat ráadásul egy online arénát is tervez, ahol összemérhetjük tudásunkat másokkal, no és az sem mellékes, hogy a grafika is kellően bájos és kajla – mindezek alapján humoros, könnyed, de azért kellő kihívást nyújtó mókára számíthatunk.

Cryamore

http://cryamore.tumblr.com/



Újabb Kickstarter-sikertörténetet könyvelhetünk el: a NostalgiCO nevű, chicagói független csapat 60.000 dollárt kért első „gyermekük" felneveléséhez – az összeg három nap alatt összejött, sőt e hír írásának pillanatában már közel járunk a 90 ezerhez, ami azt jelenti, hogy hangszinkron is készülhet, és egy új helyszín is bekerülhet a játékba. Persze a közösség lelkesedése teljesen érthető, hiszen egy olyan, RPG-elemekkel megtűzdelt akció/kalandról van szó, amely múzsái sorában emlegeti a Legend of Zeldát, a Megamant, a Metroidot vagy épp a Secret of Manát. A steampunk alapokra építkező, a klasszikus japán jRPG-kre hajazó Cryamore „címszereplője" egy energiaásvány, amelyet Noka Islanden fedeztek fel, és amely egy csapásra leváltotta az elavult gőztechnológiát. A források azonban kimerülőben vannak, így a városi tanács megbízza a témában jártas tudósleányzót, Esmyrelda Maximust, hogy keressen újabb lelőhelyeket; a feladat persze nem egyszerű, hiszen a cryamore ősi szörnyeket is életre keltett a bolygón... A kézzel rajzolt hátterek, a pixelalapú sprite-ok, a tehetséges Aivi Tran által komponált fantasztikus muzsika és a gondosan kimunkált sztori egy egészen kimagasló játék ígéretét rejti, így akit érdekel a projekt, a http://kck.st/W5R63f oldalon még beszállhat a támogatásba.

JANUÁR VÉGÉN KERÜLT MEGRENDEZÉSRE A GLOBAL GAME JAM – A 2960 PÁLYAMŰ KÖZÖTT A HTTP://GLOBALGAMEJAM.ORG OLDALON CSEMEGÉZHETTEK.

[IRTA MIGUEL] Űrben játszódó fél-MMOG jelenik meg valamikor 2014 végén, de ez senkit sem érdekel. Kivéve persze akkor, ha ezt a csodabogarat az egyetlen olyan ember fejleszti, aki nem a levegőbe beszél, mikor azt mondja: megcsinálja azt a játékot, amit mindannyian várunk.

Nehéz helyzet elé állítja az embert a Star Citizen. Minden megvan benne ugyanis, amit imád, és amitől fél egy valamirevaló játékos, így igazából ahhoz is nehéz hozzáfogni, hogy összefoglaljuk a megjelenés előtt ismert információkat. Például itt van rögtön ez is: úgy írok a játékról, mintha két hónap múlva megjelenne, pedig nem – 2014 vége előtt elég kicsi az esély arra, hogy elérhetővé válik a végleges változat. Két év persze nem nagy idő egy játéknak, azonban a Star Citizen mögött nem áll nagy kiadó, amely támogatja a fejlesztőket. A Star Citizen ugyanis Chris Roberts közösségi finanszírozású, epikus űrszimulátora.

KINEK A MILYEN MIJE?

Az űrszimulátor a játékvilág csúcsa. A végtelen szabadság, ahol a technológia összeforr a tudományos fantasztikummal, ahol a szerepjáték elstratégiásodik, és ahol minden egyes útjára eresztett lézernyalábnak szerepe, ára és költsége van. Annak, aki nem elég vén ahhoz, hogy tudja, miről beszélek, röviden összefoglalom: az űrszimulátorban svéd bikinimodellekkel kell ágyba bújni. Illetve majdnem, és a kifejtős változat csak egy picit hangzik kevésbé jól. Saját űrhajód van, és dönthetsz, hogy sima kereskedő, minden hájjal megkent kalóz, vagy fénylő pajzsenergiával övezett védelmező leszel. A világ, ahol játszol, számtalan galaxisból, naprendszerből, bolygóból, űrállomásból áll, ezek mindegyikén küldetések vannak, meg idegen fajok, és persze ott bújik minden sarokban a lehetőség, hogy ha befordulsz, meghalsz. Vagy meggazdagodsz, csak rajtad áll.

Nos, nagyon úgy tűnik, hogy Chris Roberts, aki ezen stílus játékainak Messije, nekiállt, hogy megcsinálja az Űrszimulátort. A fickó be is vett egy levéllel az óvatoskodás ellen felírt gyógyszerből, az antiszarguriginből, és olyan ötletparádéval lepte meg az internet népét, hogy nem tud akkora összeget kérni, amit ne adnának meg neki a rajongók. A játék a CryEngine 3-as változatát használja majd, és nagy szerencse, hogy két év van még a megjelenésig, mert ennyi idő alatt tuti találunk majd vevőt a vesénkre – valószínűtlen ugyanis, hogy akár a legbikább mai gépet ne fektetné majd két vállra a végeredmény. Viszont az már most látszik, hogy nem bánja meg senki, aki mégis elkölti a saját és a szomszédja összes pénzét vasra, mert a Star Citizen bámulatos.

Nem is feltétlenül a grafika az, ami megdöbbenti az embert. Persze, oda van írva, hogy ez nem átvezető videó, hanem a játékban repkedve is így néz majd ki minden, de hát két év alatt nem is várunk kevesebbet a számítástechnikától, mint hogy úgy nézzen ki, mint a valóság, jól beállított gammaérték mellett. Nem, a részletgazdagság az, amit érdemes nagyítóval vizsgálni a cikk köré pakolt képeken – egyelőre csak a nagyobb, űrállomásnak is beillő anyahajókról vannak látnivalók, de azok is úgy ki vannak dolgozva, hogy már most tudom, mit csinálok majd a megjelenés után két napig: űrállomásokat repkedek majd körbe. A játék honlapján

ADATOK

KIADÓ
Cloud Imperium Games

FEJLESZTŐ
Cloud Imperium Games

MŰFAJ
űrszimulátor

MEGJELENÉS
2014

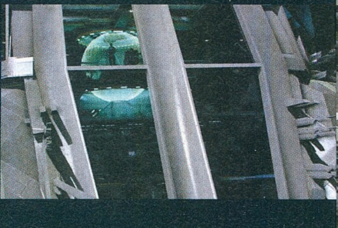
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

EVE Online
2003 (CCP GAMES)

X3: Albion Prelude
2011 (DEEP SILVER)

Utoljára talán az X-Wing-sorozatban volt annyira szép és részletesen kidolgozott pilótafülke, mint ami a Star Citizen hajóiban várja a játékosokat. Chris Roberts és csapata tényleg ad a részletekre!



Az űr szerencsére itt sem csak teljesen fekete tér: bőven lesznek színes területek

A felszállás pillanatának izgalma legalább annyira emlékezetesnek ígérkezik, mint maga az űrharc

az áll, hogy a Star Citizen a mai játékoknál tízszer részletgazdagabb lesz, és csak nagyon remélem, hogy itt nem a Call Of Dutyra gondoltak a készítők.

MIVEL, MERRE, MINEK

Ha már repkedés, fontos tudni olyan apróságokat, hogy nagyon nem lesz mindegy, milyen alkatrészeket rakunk a hajónkra, illetve hogy milyen állapotban tartjuk őket. Minden hajó a valósághű fizika alapján fog működni, például változtatható irányú fúvókákkal ellátott minihajtóművek adják a kormánymű alapját, és Roberts szerint minden kis sérülés és egyéb állapotváltozás meglátszik majd a működésükön.

Márpedig sérülésben nem lesz hiány. Függetlenül attól, hogy az egyszemélyes kampánymódban vagy az opcionálisan bekapcsolható, MMOG-szerű világban játszunk, bőven lesz olyan, aki szerint túl kevés a légbeömlő az űrhajónkon. A Squadron 42 alcímű, egyszemélyes módban azt az élményt kapjuk majd vissza, amit nagyapáink a Wing Commander-sorozat idején, valamikor az előző évszázad végén. Katonák vagyunk, harcolunk, főleg a kalózok ellen, lépkedünk szépen felfelé a ranglétrán, a határ pedig átvitt értelemben is a csillagos ég, mert az ígéretek szerint az egyjátékos mód sosem ér véget. Pontosabban csak akkor, ha meguntuk a végtelen katonáskodást, ekkor kell ugyanis átnyergelni az online hadszíntérre, ahol viszont a velünk együtt játszókkal együtt formáljuk a világot. Nemcsak a nyersanyag világpiaci árát határozza majd meg az élő játékosok kereslete és kínálata, de a küldetések egy része is a többiektől függően változik.

A játék világát amúgy a legegyszerűbb úgy elképzelni, mint a Római Birodalmat, csak tóga helyett szkafanderben, harci szekér helyett meg plazmahajtóműves űrhajóban mészárolják Cézárt. Mert nem is a technológiai különbség a lényeg, hanem a birodalom felépítése. A Föld körül koncentrálódó központban béke van, nyugalom, és ha megtámadnak a kalózok, miközben te épp élelmet furikázol a Marsra, a semmiből is rendőrök keverednek elő, és megvédenek. Feltéve persze, ha jó peon vagy, van például állampolgárságod – mert eleinte nem lesz, előbb be kell bizonyítanod, hogy hasznos tagja vagy a társadalomnak. Van persze egy fogadásom, hogy a játékosok többsége pontosan megmondja majd a birodalomnak, hova is dugja a papírjait, és beáll kalóznak vagy csempésznek. Nem is baj, mert ez jövedelmezőbb állás.

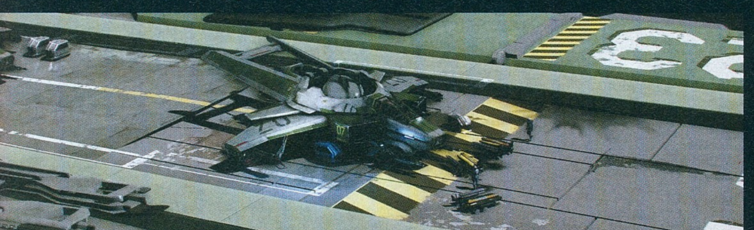
WING COMMANDER

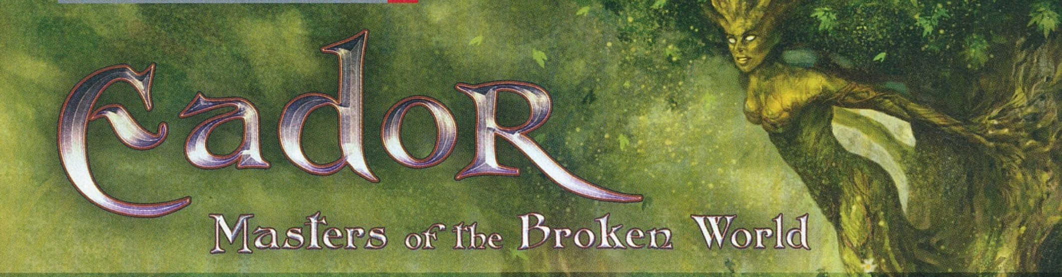
A kilencvenes években virágkorát élő, néhol egészen speciális megoldásokat, de legtöbbször az X-Wingben és a TIE Fighterben is látott elemeket felvonultató Wing Commander-sorozat a Konföderáció és egy idegen faj, a kilrathi évtizedeket átívelő háborúját mutatja be. Az első részben még kis senkik vagyunk, de szépen gyűjtögetjük az előléptetéseket és plecsniket a nyertes csatákban, az egyes küldetések a korábbi eredményeink alapján változhatnak. A folytatás inkább csak történet szempontjából vitte előre a játékot: egyrészt tíz évre cserepadra küld minket a Konföderáció, mert minket okolnak egy csúnyán elvesztett csata miatt, másrészt viszont a végén nemcsak a nevünket mossuk tisztára, de az igazi áruló kilétére is fény derül. A harmadik felvonás azonban igazi nagy durranás volt: filmes átvezetőket kaptunk, és a főszereplőt Mark Hamill játszotta. A Luke Skywalkerként elhíresült, majd legendásan semmire sem jutó színésznek talán ez volt az egyedüli említésre érdemes alakítása egész addig, míg nem kapta meg Joker szinkronszerepét a Batman rajzfilmekben és játékokban. A Wing Commander-sorozat még kapott néhány fő- és mellékrészt, ezek egyike volt a Star Citizenre is hasonlító, szabad játékmenetű Privateer, de aztán 2000 környékén lecsendesedett a történet. Chris Roberts kiégett, és tíz évig a játékgyártás közelébe sem ment. Úgy tűnik, kipihente magát.

ÖSSZEÁLLT EGY JÓ CSAPAT

Nagyon fontos tudni, hogy a játékot majd csak egyszer kell megvenni, nincs havidíj, és bár lehet majd extra cuccokat vásárolni igazi pénzért, ezek kizárólag a díszítést szolgálják majd, igazi előnyt nem nyújtanak. Érdemes lehet tehát összeállni pár haverral, a nagyobb űrhajókra amúgy is többfős legénység kell, de a fejlesztők azt ígérik, hogy mindent megtesznek majd azért, hogy a galaxis afféle közösségi találkapont legyen, ne egy egyszerű MMO-játék.

A hangsúly azonban azon van, hogy egyelőre csak ígéretek vannak. Ennek ellenére Chris Roberts jó biztosíték, hiszen kiben bízzunk, ha nem abban, aki megszállott PC-rajongó, aki már csak dacból is telekiabálja a világot azzal, hogy márpedig az ő hiperszuper játéka nem jelenik majd meg konzolra, függetlenül attól, hogy két év múlva milyen konzolok is lesznek. Valahogy mégis van egy kis „túl szép, hogy igaz legyen" hangulata a dolognak. Igen, akkor is, ha az eredetileg várt félmillió dollár négyszerese jött be a Kickstarteren, és akkor is, ha összesen majd négyszer ennyit dobtak már be a közösbe a rajongók. Nehéz elhinni, hogy alig két év, és megjelenik minden idők legjobb űrszimulátora, sőt, játéka, úgy általában. Ha azonban mégis Robertsnek lesz igaza, akkor ér egy kis kockázatot az, hogy tanúi legyünk ennek az őrületes vállalkozásnak: 40 dollár körül bárki beléphet a támogatók sorába, ennyi pénzért már jár majd a játék (ha megjelent), illetve részvétel az alfa- és a bétatesztben is. Nem kell elsietni, ezek is valamikor 2013 végén indulnak legkorábban. Addig meg majd hibernálom magam.





Eador
Masters of the Broken World

[IRTA WILSON] **A King's Bounty-sorozat visszatérését, illetve az állandóan változó Might and Magic Heroes-széria sikerét látva száll ringbe egy új, kelet-európai kihívó a taktikai RPG-k terepén. Érkezik a senki által nem ismert Eador: Genesis remake-je, szemet gyönyörködtetően szép látványvilággal megtámogatva.**

Meglehetősen bátor vállalkozásnak tűnik új kihívót állítani egy olyan stílusban, ami nem arról híres, hogy milliók támogatnák a pénztárcájukkal. Az se vehető biztosra, hogy a két vezető sorozatnál, a Might and Magic Heroesnál és King's Bountynál többet elbír a közönség, de ez nem zavarja az orosz gyökerű Snowbird Game Studiost, amely tavasszal egy extrémen látványos újonccal követel magának egy szeletet a taktikai szerepjátékok tortájából.

A MAGÁNY ERŐDJE

Minden egy mágikus robbanással kezdődött. Felrobbant a céh tornya, a környező települések, sőt, még maga az univerzum is apró darabokra, úgynevezett shardokra szakadt. Szerencsére a világban még léteznek felfoghatatlan erővel rendelkező félistenek, akik képesek összeilleszteni a szilánkokat. Csakhogy mindenki mást akar: a legtöbben pénzt és hatalmat, és a lehető legtöbb területet. A félistenek háborúja ezzel kezdetét vette, és csak egyetlen uralkodó kezében összpontosulhat minden hatalom és minden egyes, sulifixszel összetapasztott világ. Sokat kell dolgoznod azért, hogy ez a személy végül te legyél! Az Eador: Masters of the Broken World első és második pillantásra sem tűnik többnek egy csodaszép, de túl sok eredetiséget nem tartalmazó Might and Magic Heroes klónnál. Ez az állítás teljes egészében megállja a helyét, mégsem sértés, hanem dicséret, mégpedig azért, mert van annyira színvonalas az orosz kihívó, mint nyugati társa.

VÉNNEK VALÓ VIDÉK

Ha egy nagy újítást kellene kiemelni a játékból, az mindenképp a hősök és a területek kezelése lenne. Minden úgynevezett „shard" egy önálló minivilág, saját klímával, fajokkal és városokkal, apróbb provinciákkal. Ezek meghódítása a játék talán legfontosabb része, mert innen szerezhető be a nyersanyag és a pénz. Van, akit csak erővel lehet együttműködésre kényszeríteni, van, aki önként és van, aki egy kis ajándék fejében csatlakozik. Előbb vagy utóbb viszont mindenképp harcra kerül a sor, amely hagyományos, hatszögekre osztott csatatéren zajlik, hatalmas seregek helyett alig pár főt számláló kicsi csapatokkal, az őket vezénylő hőssel a frontvonalon. Az Eador ennél persze összetettebb és izgalmasabb – de ezekről meséljen inkább a játék fejlesztésének vezetője részletes interjúnkban!

ADATOK

KIADÓ
Snowbird Game Studios

FEJLESZTŐ
Snowbird Game Studios

MŰFAJ
taktikai szerepjáték

MEGJELENÉS
2013 március

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Might and Magic Heroes VI
2011 (UBISOFT)

King's Bounty: Warriors of the North
2012 (1C COMPANY)

Az első, 2009-es Eador-játék Oroszországon kívül szinte egyáltalán nem ismert. Miért van ez?

Igen, ez sajnos így van. Az Eador: Genesist eredetileg egyetlen ember, Alekszej Bokulev készítette, a saját honlapján árulva az elkészült művet, de nem sokkal később kiadóként segédkeztünk egy CD-s változat létrehozásában. Annyira tetszett a végeredmény, hogy kötelezőnek éreztük újraépíteni az egész játékot, egyúttal arról is gondoskodva, hogy a Genesis nyugatra is eljusson, immáron angol nyelven – a GOG-nak hála ez sikerült is!

Az Eadorhoz hasonló stratégiai játékok hihetetlen népszerűségnek örvendenek Európa ezen felén – a Might and Magic Heroes-sorozat egyik része pont Magyarországon készült. Mit gondolsz, miért olyan sikeres ez a stílus?

Ez mindenképp a PC-centrikus régió sajátossága. A legtöbb mai fejlesztő a nyolcvanas és kilencvenes években nőtt fel, és az ilyen típusú játékokkal töltötték a legtöbb időt, így értelemszerűen ebben a stílusban jártasak. A King's Bounty, a HoMM V és a Disciples 3 Oroszországban készült, míg a King Arthur, a Heroes VI és az Imperium Galactica (ami a producerünk szerint minden idők egyik legjobb stratégiája!) pedig Magyarországon. Kétség sem férhet hozzá, hogy van valami különleges a DNS-ünkben.

Minden szempontból komplex a játék: egyszerre vannak benne stratégiai- és szerepjáték elemek. Röviden bemutatnád, mi is pontosan az Eador?

Az Eador a körökre osztott és a globális stratégiák keveredése, némi szerepjáték beütéssel. A játékos egy félistent irányít, aki az univerzum feletti hatalomért száll szembe a hozzá hasonló lényekkel. A győztes az úgynevezett Master, aki a darabokra szakadt galaxis egyesítésével válik a leghatalmasabb vezérré. A játékmenet három részre osztható. Az „Astral"-ra, ahol a többi Masterrel lehet beszélgetni, világdarabkákat elfoglalni, illetve a kifejleszthető technológiákat szemrevételezni. Ha sikerült kiválasztani a célpontot, megjelenik a második rész, a stratégiai nézet. Itt a fő cél mindig az ellenséges főváros elfoglalása, illetve a saját központ megvédése.

A feladat elvégzése a pénzért felbérelhető hősökre, illetve az általuk irányított seregre hárul, de a játékosnak gondoskodnia kell egy működő gazdaság kialakításáról, a provinciák fejlesztéséről is. Minden egyes ilyen terület stratégiai fontossággal bír: saját népességük

Az alacsony egységszám miatt minden harcos elvesztése képes komolyan befolyásolni a csaták végkimenetelét

A provinciák felfedezése és kiaknázása létfontosságú a győzelemhez

van, egyedi fajokkal és tereptípusokkal. Ahhoz, hogy sikeres legyen a támadás vagy bekebelezés, fontos döntéseket kell hozni, mert nem mindegy, kit és hogyan is akar egy hős térdre kényszeríteni.

Értelemszerűen idővel harcra is sor kerül (ez a játékmenet harmadik része), amit egy hatszögekre osztott csatatéren kell letudni. Minden kis hatszög különféle tereptípusnak felel meg, így az egységek mozgatása, jó helyre való pakolása létfontosságú. A stílus többi játékától eltérően itt maguk a hősök is részt vesznek a küzdelmekben.

Az Eador világa darabokra szakadt. Pontosan mit is lehet tudni erről a rendszerről, milyenek ezek a minivilágok?

Lényegében úgy működnek, mint a kontinensek. Mindegyiken különböző népcsoportok székelnek, saját településekkel, gazdasággal – olyan is van, amelyiknek fogalma sincs a Masterek között zajló harcról. Annak érdekében, hogy ne legyenek túlságosan sablonosak ezek a világok, lesznek szándékosan különleges, furcsa tulajdonsággal rendelkező darabok. Például a Kristály-világban a megszerezhető arany mennyisége feleződik, drágakövekből viszont dupla annyi van. Ezen a területen a mágusok hatalmas előnyhöz jutnak, cserébe viszont nem lesz elég pénz hatalmas sereg toborzására, így az egységek elvesztése nagyon fájdalmas lesz.

Mi az Eador legegyedibb, legkiemelkedőbb eleme, az, amely a riválisai fölé emeli?

Egyértelműen az, hogy nem vezeti meg a játékost: nagyon mély és nagyon nehéz, még a legkönnyebb fokozaton is. Minden cselekedetnek következménye van, befolyásolva a provinciák hangulatát, a hadsereg morálját és felkészültségét, illetve a játékos karmáját. Manapság kifejezetten kockázatos vállalkozás nehéz játékot készíteni, de bízunk benne, hogy megtaláljuk azt a közönséget, aki pontosan erre vágyik.

Lehetőség lesz többféleképpen is befejezni a kampányt, más és más módon végezve ki a sztorit?

A stratégiai térképen mindig az ellenfél fővárosának elfoglalása a cél, de az általános és totális győzelem már többféleképpen is elérhető. A játék ezernyi lehetőséget nyújt a provinciák egyedivé tételéhez, a gazdaság fejlesztéséhez, az erőforrás menedzseléséhez, a hősök és a technológiák fejlesztéséhez. Egy tucatnál is több befejezése van a sztorinak: hogy melyik is jön elő a stáblista előtt, az a kampány során hozott döntésektől függ.

A szerepjátékos elemek nagyon fontosak manapság, szinte nincs játék, amiben ne lenne. Az Eador ezen a téren mit tud?

Minden kör és minden döntés következményekkel jár. Nem mindegy, hogy milyen épületek jelennek meg a térképen, hogy a véletlenszerűen generált szituációk miként végződnek, hogy az egyes provinciák és azok lakosai mennyire elcsigázottak, vagy hogy miként alakulnak a fontosabb csaták. Eador lakosai ugyanis folyamatosan formálják a véleményüket a Masterekről: ennek mércéje a karma. A barátságosabb fajok például boldogan lépnek szövetségre az ugyanilyen mentalitású félistenekkel, míg a sötét harcosok örömmel szolgálnak gonosz hadurat.

Ugyan vannak egyformán festő világok, mégis az összes shard fantasztikusan jól néz ki

A Karma, a jó és a rossz küzdelme nagy befolyással van a játék végkimenetelére. Pontosan hogy működik ez a rendszer?

A legjobb példa erre a gonosz oldal. Ha kizárólag a lehető legotrombábban bánsz az alattvalóiddal, akkor a lakosság folyamatosan lázadozni fog, felkelők verődnek csoportba, és megpróbálnak eltávolítani a trónról. Persze megvan az előnye ennek a mentalitásnak is: a hadsereg fenntartása sokkal olcsóbbá válik, a provinciák pedig jóval többet adóznak.

A hősök nélkülözhetetlenek minden félisten számára, mert nélkülük még csak csatázni se lehet. Mit tudnak az Eador karakterei?

Négy típusú hős bérelhető fel – mindenki a saját játékstílusának megfelelőt választhat. Például a mágusokkal rendkívül nehéz boldogulni kezdetben, mert nagyon sérülékenyek, ezzel szemben a felderítők (scout) villámgyorsan fel tudják fedezni a térképet, távoli provinciákat is elfoglalhatnak, megkönnyítve ezzel a hadsereg felállítását. Személyre szabásuk is nagyon fontos: az egyes típusok eltérő mennyiségű katonát fogadhatnak fel, de az is a fajtájuktól függ, hogy milyen ruhát ölthetnek magukra, milyen varázslatokat tanulhatnak meg. Minden csata és küldetés után tapasztalati pontokat szereznek, ezekből képességek és perkek vásárolhatók. 10. és 20. szinten specializálódhatnak is, egy adott irányban tovább erősödve.

ROBOTOS, CSAPATOS, TAKTIKUS

TRANSFORMERS UNIVERSE

[ÍRTA BATE] Az utóbbi években a Transformers hallatán már nem automatikusan a gagyi filmadaptációkra asszociálunk, és úgy tűnik, hogy ismét itt egy csapat, amely tovább öregbíti az alakváltók hírnevét – ezúttal egy böngészőben játszható MMOG formájában!

Arról eléggé megoszlanak a vélemények, hogy a Michael Bay-féle Transformers-filmek milyen színvonalat képviselnek (szerintünk részről-részre egyre rosszabbat), azonban azzal kevesen vitatkoznának, hogy a mozik mellé készített játékok csapnivalóak lettek. Aztán 2010-ben jött a High Moon Studios, és egy olyan transformerses akcióprogramot tett le az asztalra, ami után megnyaltuk mind a tíz ujjunkat, ráadásul még a tavaly megjelent folytatással sem okoztak csalódást. Ezek után az ember sokkal optimistábban áll egy új alakváltós játékhoz, és a Jagex Games Studio (ők készítették a sikeres RuneScape-et is) műhelyében most készül is egy – ám nem szimpla akcióprogram, hanem ingyenes, csapatorientált MMOG, amit ráadásul böngészőben lehet majd játszani.

EZ NEM EGY WOW!

Mielőtt mindenki fejvesztve menekülne az MMOG műfaj hallatán, jó ha tudjátok, hogy nem egy World of Warcraft-szerű játékot kell elképzelni, tehát szó sincs arról, hogy az első pályákon leselejtezett mikrohullámú sütőket kellene grindelni a szintlépéshez. A Transformers Universe sokkal inkább a World of Tanks és a League of Legends nyomdokain halad, tehát masszív PvP küzdelmekre lehet számítani, ahol a játékosok az Autobotok és az Álcák bőrébe bújva feszülhetnek egymásnak.

Ez az összehasonlítás nemcsak azért állja meg a helyét, mert itt is játékos vonul játékos ellen, hanem azért is, mert komoly szerep jut a taktikának és a csapatjátéknak, tehát nem kizárólag arról szól a dolog, hogy hatalmas robotokkal berombolunk az aktuális pályára, és lövünk mindenre, amit a célkeresztünk befogott.

Akcióból persze nem lesz hiány (mégiscsak hatalmas, alakváltó robotokról beszélünk), azonban csak a tűzgomb nyomogatásával nem lehet majd győzedelmeskedni az ellenséges csapat felett. A szemben álló felek elsődleges célja ugyanis az, hogy a másik brigád előtt gyűjtsenek össze ezer egységnyit a játék energiaforrásából, az energonból. Ennek többféle módja is lehet, az egyik az, hogy a robotunkkal bányászdrónokat engedünk a terepre, amik automatikusan nekiállnak kitermelni az értékes energiát. Tíz méternél azonban nem szabad távolabb kerülni tőlük, különben megszakad a „fejtés", és a begyűjtés közben nemcsak a várhatóan felbukkanó ellenfeleket kell majd lekezelni, de a terrorconokat is, a Transformers Universe zombijait, akik a bányászat hatására kelhetnek életre és eshetnek neki bárkinek, legyen az Autobot vagy Álca. A harc mellett tehát más tényezőkre is oda kell majd figyelni, így alakul ki az alapvetően akcióközpontú, de valamennyire mégis taktikus játékmenet.

ADATOK

KIADÓ
Jagex

FEJLESZTŐ
Jagex

MŰFAJ
MMOG

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Runescape
2001 (JAGEX)

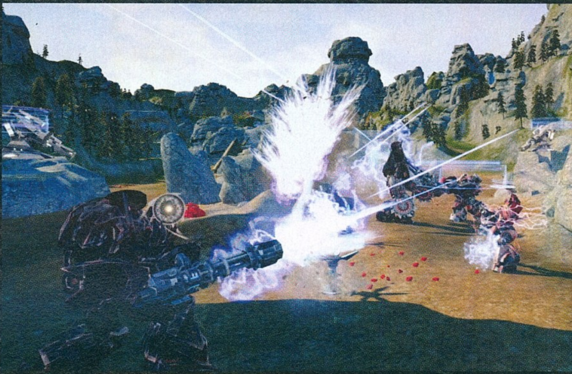
Battlestar Galactica Online
2011 (BIGPOINT)

A gyalogos harcot remekül fel fogják dobni az alakváltások és az ezzel járó különleges részek

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Talán kevesen tudjátok, de a nyolcvanas évek olyan ikonikus rajzfilm- és képregénykarakterei, mint a G.I. Joe és a Transformerek, mind-mind akciófiguraként kezdték a pályafutásukat, és a rajzolt, illetve animált történetek főleg azért születtek, hogy ezek a „termékek" minél több csatornán eljussanak a lurkókhoz, akik aztán addig nyavalyognak, míg apu és anyu meg nem veszik nekik az áhított játékokat. Ez az aspektus amolyan örökségként visszaköszön majd a játékban is, hiszen itt is lehetőség lesz a különböző alakváltók gyűjtögetésére, sőt nemcsak bezsákolni lehet majd őket, de fejleszteni is, valamint az egyes meccsek után a bekapott sérülések kikalapálására is szükség lesz.

Ráadásul a robotok jelentik majd az „életet" is a mérkőzések során. Minden meccsre öt alakváltót vihetsz majd magaddal, s ugyan egyszerre csak egyet irányíthatsz, de bármikor válthatsz közöttük, illetve ha az egyikük elhullik, akkor rögtön egy másik áll a helyébe, egészen addig, míg ki nem fogysz az összeállított csapatodból. A robotok pedig nemcsak kinézetben fognak eltérni egymástól – a pletykák szerint komoly testreszabhatóság áll majd a rendelkezésünkre –, de a tulajdonságaiban is, és ezeket is figyelembe kell venni, mielőtt színre lépsz velük. A gyors és könnyen manőverezhető karakterek a városi pályákon lesznek ideálisak, míg a lassú, de komoly védelemmel rendelkező típusok a nyílt terepen válnak be jobban. És nem Transformerekről beszélnénk, ha a járművé alakulásnak nem lenne szerepe (például átjutni a térkép egy másik szegletébe), de a komolyabb részleteket illetően



Az ilyen és ehhez hasonló tömeges harcok állandóak lesznek a játék során

a Jagex Games munkatársai egyelőre bőszen hallgatnak. Ami biztos, hogy a robotmódban összesen három fegyvertípussal rendelkezik majd minden karakter: lesznek „pusztakezes" eszközök (kalapács, pallos stb.), kisebb pötyögtetők rövid hatótávval, illetve nehézfegyverek távolsági támadásokra. Használatuk természetesen helyzetfüggő, a hatalmas pörölyel elsősorban az életerőt lehet csökkenteni, míg a távolba irányított lövedékek a pajzsok ellen lesznek hatékonyak.

CSAPATSZELLEM

Fontos leszögezni, hogy a Transformers Universe nem a magányos farkasok játéka lesz, hiszen a szemben álló felek csak akkor tudják majd időben összeszedni a győzelmet jelentő ezer egységnyi energont, ha összedolgoznak, és a fragek gyűjtése helyett a közös feladatra koncentrálnak. A robotok ugyan nem lesznek külön kasztokba sorolva, de a korábban már említett egyedi tulajdonságoknak köszönhetően azonnal világos lesz, hogy mely karakterek tölthetik be a támogató szerepkört, és kik a támadásokat felfogni képes tankok. Amennyiben egy jól összeszokott csapat dolgozik együtt, akkor szinte zökkenőmentesen történhet az energon begyűjtése és a támadások visszaverése – persze ehhez tényleg az kell, hogy mindenki a megfelelő robotokkal érkezzen a harcmezőre, és mindig tudja, hogy mi a dolga.

Pár éve még elképzelhetetlennek tűnt, hogy böngészőben fogunk ilyen játékkal játszani, de ez mára mindennapossá vált

KÉRDÉSEK A CÉLEGYENESBEN

Habár a csapatalapú alakváltós móka ígéretesnek hangzik, azért vannak még kérdőjelek a játékkal kapcsolatban. Ezek egyike a fejlődési-, illetve a tranzakciós rendszer, és a kettő kapcsolata. Az egyelőre még teljesen homályos, hogy a robotokat miként lehet majd fejleszteni (miért jár az XP, pontosan mire lehet azt elkölteni) és megvásárolni, valamint, hogy ezek a fejlődések mennyiben lesznek kiválthatók valódi pénzzel. A fejlesztők persze bizonygatják, hogy akár egyetlen fillér elköltése nélkül is lehetünk sikeresek a játékban, de az ilyesmit azért mindig fenntartásokkal kezeli az ember az első éles próba előtt.

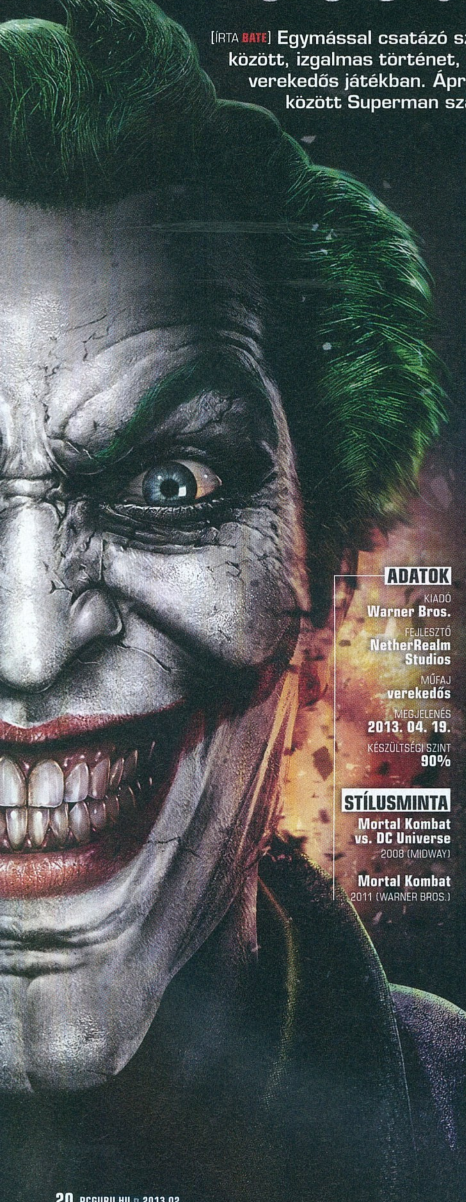
Kérdéses továbbá a játék háttere és világa is, hiszen azon kívül, hogy a sztori a hihetetlenül népszerű Transformers Prime animációs sorozattal párhuzamosan játszódik, mást nem nagyon tudni róla. A fejlesztők mindössze annyit árultak el, hogy a legikonikusabb karakterek (Optimus fővezér, Megatron) is fontos szerephez jutnak majd, ám az irányításukra természetesen nem lesz lehetőség, így vélhetőleg csak az átvezetőkben és a feladatok kiosztásánál kerülünk velük interakcióba. Ami viszont kifejezetten ígéretes, hogy a Jagex Games – a sorozatokhoz hasonlóan – évadokban gondolkodik, tehát egy folyamatosan zajló történet, egy véget nem érő háború részeseivé válhatunk. Ennélfogva elméletben mindig lesz miért visszatérni a játékhoz, hiszen nemcsak új helyszínek nyílnak majd meg az egyes szezonok során, de új robotok, kiegészítők és képességek is, így a változatosság elvileg hosszú távon is garantálva lesz.

Potenciál tehát bőven van a játékban, és ha a fejlesztők megtalálják az arany középutat a fizetős és ingyenes játék között, illetve képesek lesznek folyamatosan fenntartani az érdeklődést (főleg a játékmenetet illetően), akkor a Transformers-univerzumnak köszönhetően nagy érdeklődésre és nagy sikerre számíthatnak.

TEDD HELYRE SUPERMANT!

INJUSTICE
GODS AMONG US

[ÍRTA BATE] **Egymással csatázó szuperhősök, elképzelhetetlen szövetségek jók és rosszak között, izgalmas történet, váratlan fordulatok, dráma, vér és szenvedés – mindez egy verekedős játékban. Áprilisban érkezik az Injustice: Gods Amoung Us, amiben többek között Superman száját is el kell majd kenni a ránk váró küzdelmek közepette.**



Ha kezünkbe vettünk egy verekedős játékot az elmúlt évtizedekben, azt egyáltalán nem azért tettük, mert kidolgozott történetre és feszes dramaturgiára vágytunk – az elsődleges szempont minden esetben az egyedi karakterfelhozatal és a jól kiegyensúlyozott játékmenet volt. Aztán 2011-ben jött a NetherRealm az újraélesztett Mortal Kombattal, és bebizonyította, hogy ebben a stílusban is van helye a jól megkomponált sztorival bíró single player kampánynak. A csapat akkori munkája azonban nemcsak egyszeri próbálkozás volt, az idén áprilisban érkező Injustice szintén ütős egyjátékos résszel várja az érdeklődőket, ráadásul – és ezért ne haragudjon meg senki – egy olyan világ karaktereire építve, akik ezerszer érdekesebbek, mint a Mortal Kombat figurái.

KÁOSZ A DC-UNIVERZUMBAN

A szuperhősökkel történő bunyózás viszont csapdákkal teli terep, és a DC-univerzum jogait birtokló Warner Brothers (a Midway-jel karöltve) egyszer már megégette magát a témában a Mortal Kombat vs. DC Universe játékkal. Ezúttal viszont bőven van ok a bizakodásra, ugyanis a NetherRealm erős alapokra helyezte a DC szuperhőseinek és szupergonoszainak összeeresztését, és mielőtt bárki azt kiáltaná, hogy ez uncsi, az jó, ha tudja, hogy a történet ezúttal egyáltalán nem a megszokott lapokat osztja.

Az Injustice: Gods Among Us sztorija egy alternatív DC-univerzumban játszódik, ahol nagyjából úgy telnek a napok, mint az alap képregényfüzetekben – legalábbis addig, míg Joker (ki más?) úgy nem keveri a paklit, hogy a barátokból ellenségek, a szemben álló felekből pedig szövetségesek nem lesznek. Habár hatalmas a kísértés, hogy lerántsuk a leplet az Injustice-ban bekövetkezendő kataklizmát elindító eseményekről, de senki szórakozását nem akarjuk elrontani, így inkább azt javasoljuk, hogy szerezzétek be az előzményeket taglaló képregényt (lásd külön dobozunkat), ami nemcsak, hogy tökéletesen megágyaz a játéknak, de önmagában is megállja a helyét. Kegyetlen, sötét és drámai – a harmadik epizódot kikerekedett szemekkel tettük le, és máris világossá vált, hogy miképp jöhet létre az a szituáció, amiben olyan ikonikus hősök esnek egymásnak, mint Superman és Batman...

KERESZTÜL A TÖRTÉNETEN

És nemcsak a képregény sötétebb még a szokásosnál is, de a játék sem kíméli a karaktereket. Jól példázza ezt a program intrója, amiben a romokban heverő Metropolis közepén Batman épp Jokert hallgatja ki, mikor is megjelenik Superman, aki – az elsötétülő képernyő és a továbbra is hallatszó hangok tanulsága szerint – igen fájdalmas (és végső?) pillanatokat okoz a pszichopata bohócnak. Mindez persze csak egy bevezető, egy feszültségfokozó előreutalás, ugyanis az Injustice kampánya egy meglehetősen szokványos jelenettel indít, amiben a jók (Zöld Lámpás, Csodanő) és a rosszak (Lex Luthor, Doomsday) csapnak össze Metropolis felett. A program single player része több fejezetre oszlik, és minden részegységben egyetlen hős irányítására lesz lehetőségünk. A sztori első játszható karaktere Batman, aki a csata közepette elővigyázatosságból ellátogat az Arkham Intézetbe, hogy megbizonyosodjon róla, Joker még mindig a komor falak vendégszeretetét élvezi.

A Sötét Lovagnak azonban csalatkoznia kell, ugyanis a zöld hajú őrültnek csak hűlt helyét találja. Ám nincs idő a merengésre, ugyanis váratlanul megjelenik a színen Deathstroke, az átvezető animációból pedig egy szempillantás alatt a játéktéren találjuk magunkat, ahol azonnal megkezdődik az akció. Az Injustice egyik legnagyobb erénye, hogy (akárcsak a képregényekben) az egymást gyepáló karakterek a történet részét képezik, és a játékos egy pillanatra sem zökken ki az eseményekből. Nincs felvezetés, nincsenek egymással szemben melegítő ellenfelek, nincs meghajlás és „Round One", a videóból gyönyörűen átvált a

A verekedős játékok manapság épp a reneszánszukat élik, de az Injustice már csak a témája miatt is megállná a helyét

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros.

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2013. 04. 19.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Mortal Kombat vs. DC Universe
2008 (MIDWAY)

Mortal Kombat
2011 (WARNER BROS.)

Nightwing nem épp az a karakter, aki hatalmas kultusszal rendelkezik idehaza

KÉPREGÉNY A JÁTÉK MELLÉ

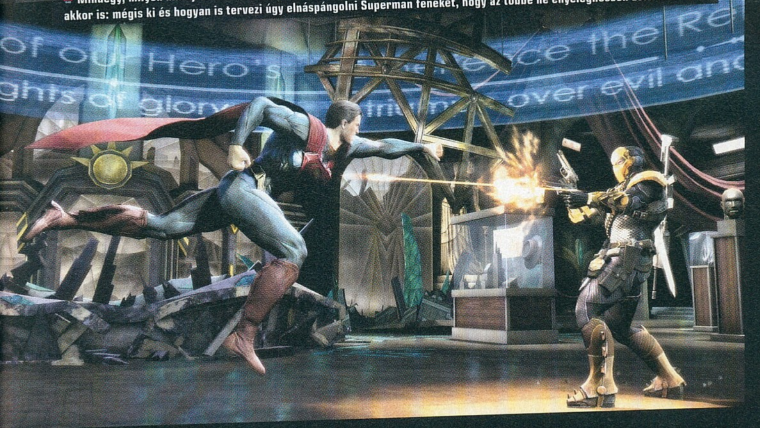
Ahogy azt már a cikkben is említettük, a játék kapott egy képregényes előzményt is, amelyet Amerikában már a lapunk készítésével egy időben meg lehetett vásárolni, illetve a füzet több részre bontva elérhető digitálisan is (PC-n, iOS-en és Androidon, füzetenként 89 eurócentért), a Comixology nevű képregényáruháznak hála. A jól megírt és szépen illusztrált kiadványban pontosan megismerhetjük azokat a történéseket, amelyek Metropolis pusztulásához és Superman (valamint társai) rémuralmához vezetnek. Azoknak, akik megvásárolják az Injustice gyönyörű gyűjtői kiadását, nem kell bajlódniuk a képregény beszerzésével, ugyanis a Batmant és Wonder Womant ábrázoló szobor és a fém díszdoboz mellett a csomag tartalmazni fogja magát a rajzolt történetet is, így abszolút nem lesz gond a játékra való korrekt ráhangolódással.

kamera, és már ugorhatunk is neki a másiknak. Persze a klasszikus körök megmaradnak, de „félidőnél" sincs felesleges sallang, a vesztes fél gyorsan leporolja magát, a másik közben „megünnepli" a győzelmet, aztán folytatódik a csetepaté. Ha pedig megvan a győzelem, akkor a harc szinte észrevétlenül vált át egy újabb átvezetőbe, aminek a végén ismét egy új helyszín és egy új ellenfél vár minket a történetnek megfelelően.

Ám nem biztos, hogy azonnal küzdelemre kerül a sor, a harcok között minijátékok is felbukkanhatnak, melyek keretében a program gombnyomkodós quick-time eventekkel méri fel a reflexeinket. Batman például Arkhamból az Igazság Ligájának Föld körüli pályán mozgó bázisára teleportál vissza, ahol szembetalálja magát a páncélos Lex Luthorral, és mielőtt a két fél egymásnak feszülhetne, az említett minijáték keretében lehetőségünk van batarangokkal megszórni az ellenfelünket, és ha minden dobásunk célt ér, akkor Luthor már eleve egy megcsappant életerőcsíkkal száll be a megmérettetésbe.

ÜSD-VÁGD, NEM APÁD!

Habár már maguk a DC-karakterek is kellő változatosságot hoznak a verekedős palettára, a NetherRealm nem elégedett meg ennyivel, és a teljesen eltérő képességekkel és lehetőségekkel rendelkező hősök mellett a ránk váró terepekkel is igyekeznek új színt hozni a műfajba. És itt most nem kifejezetten arról van szó, hogy milyen díszletekben csaphatunk oda a többi karakternek, hanem arról, hogy mit is kezdhetünk ezekkel a díszletekkel, ugyanis a pályák mindegyikén találhatunk több olyan elemet, amit bevonhatunk a harcba. Ha ügyesek vagyunk, elkaphatunk egy, a fejünk felett elhúzó drónt, és hozzávághatjuk az ellenfelünkhöz, pályaelemeket dönthetünk a másikra, sőt, a terep adottságait kihasználva akár még a pozíciónkat is megváltoztathatjuk, és villámgyorsan az ellenlábasunk hátába kerülhetünk. A győzelem tehát nemcsak az aktuális karakterünk erősségein múlik, hanem azon is, hogy mennyire tudunk élni a pálya előnyeivel, hogy mennyire gyorsan tudunk reagálni a váratlanul felbukkanó lehetőségekre.



Mindegy, milyen műfajról van szó, logikát keresni bármilyen kitalált világban nem éppen a világ legbölcsebb feladata, de akkor is: mégis ki és hogyan is tervezi úgy elnáspángolni Superman fenekét, hogy az többé ne enyeleghessen Lois Lane-nel?

VEREKEDŐS JÁTÉK MINDENKINEK

Az alkotók ígérete szerint csak a sztorimód tízórányi szórakozást fog biztosítani, és a NetherRealm nem titkolt célja, hogy azokat is a játék elé ültesse, akik egyébként idegenkednek a verekedős műfajtól. Ezt nemcsak a népszerű karakterfelhozatal és a jól kidolgozott sztori segíti elő, hanem a mesterséges intelligencia is. A kampányban nem lehet nehézséget állítani, ám a fejlesztők úgy programozták le a játékot, hogy az figyelje a teljesítményünket, így elakadni lényegében nem lehet. Ha egy adott karakter sokadjára is alulmarad, akkor a következő körök során addig butul az ellenfél, míg a kevésbé tapasztalt felhasználó is képes lesz felülkerekedni rajta – ugyanez persze visszafelé is igaz, ha tehát valaki úgy hasít át a pályákon, mint kés a vajon, akkor az Injustice a háttérben megteszi a szükséges lépéseket a kihívás fokozására.

Habár a játék offline és online multijáról még szinte semmit nem tudni, a 2011-es Mortal Kombat fényében meg merjük kockáztatni, hogy a hardcore játékosok sem maradnak hoppon a NetherRealm legújabb alkotásával. A megjelenésre szerencsére már nem kell sokat várni, április közepén kiderül, hogy ki a legkeményebb legény a DC-univerzumban.

PRISON ARCHITECT

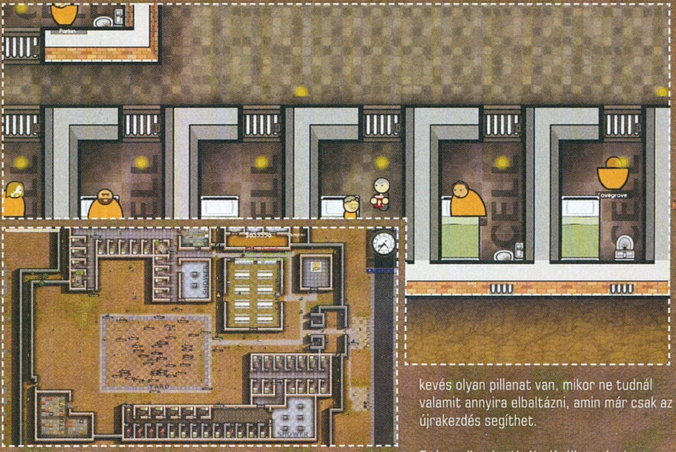
[ÍRTA WILSON] **Amennyiben a legelső küldetése alapján kellene megítélni a Prison Architectet, egy rendkívül morbid, meglehetősen gyomorforgató játék képe alakulna ki a játékosban, hiszen a kezdőfeladat egy kivégzés megszervezése. Az Introversion új játéka azonban jóval több ennél: igazi börtönszimulátor!**

Különös történet az Introversioné. A magukat egykoron „az utolsó garázsfejlesztőként" hirdető stúdió 2001-ben jött létre, három barát együttműködéséből, akik egy londoni egyetemen ismerkedtek össze. Csodaszámba menő dolog, hogy a hackelést éltető és interaktív játékká varázsoló Uplink elkészült, hiszen mindent házilag kellett legyártani: a CD-ket kézzel kiírni, a borítót otthoni nyomtatóval előállítani. A siker azonban nem maradt el, az Introversion akkoriban volt elismert, népszerű indie sztárfejlesztő, mikor ez a piac tulajdonképpen még nem is létezett. Nem volt Steam, az internet még csak akkoriban kezdett igazán elterjedni, játékletöltésről, pláne dollármilliókról pedig senki se mert álmodni. Az Introversion szekere mégis haladt; ugyan meglehetősen lassan, de idővel elkészült az instant kultstátuszba kerülő Darwinia, a DEFCON, majd a multiplayerrel kibővített Multiwinia, ami gyakorlatilag az egész csapatot a mélybe rántotta – annyira drága volt az X360-as változat elkészítése, és annyira nem vette senki, hogy a fejlesztők szinte a nulláról, jelzáloghitelekből voltak kénytelenek finanszírozni a jövőt. Megérte? A Prison Architectet látva igen, pedig ennek a létrejötte legalább akkora, beláthatatlan csoda volt, mint az Introversion létrejötte.

A SZÖKÉS?

A cég ugyanis eredetileg nem ezt a játékot készítette. A Subversion-projekt éveken át futott, de soha sem volt egészen egyértelmű, hogy pontosan mi is akar lenni. Volt belőle rengeteg videó és kép, azokon fura, kék körvonalú, cyberpunk stílusú épületbelsők, de nem állt össze a játék, így három év munkája egy nagy huszárvágással ért véget, hogy a helyét a szinte egyetlen éjszaka alatt kiötlött Prison Architect vegye át.

De mi is ez pontosan? Egyszerűen összefoglalva: a börtönök SimCityje. Vérbeli stratégiai játék, ahol nem rabtársakat kell megkéselni, nem szuperrafinált szökési tervet kell kiötleni, és nem elítélteket kell kiszabadítani. Helyette adott egy három méretben érkező, teljesen kopár terület, pár tízezer dollár és egy kis csapatnyi munkás, akik örömmel pakolják le az építőanyagokkal teli ládákat a sorban érkező teherautókról. A teendőjük azonban itt véget is ér, minden más feladat már a játékosé.



Rengeteg pénzre és némi türelemre van szükség ahhoz, hogy a börtön annyira felszerelt és hatalmas legyen, mint a fenti képen

MÉRNÖKÖK HARCA

Természetesen már a címből is ki lehet találni, hogy itt bizony a semmiből kell egy biztonságos, jól működő, minden igényt kielégítő börtönt felépíteni. A kihívás ugyan nagynak tűnhet, de a Prison Architect mindezt hihetetlenül egyszerűen, elképesztően átláthatóan tálalja – látszik rajta, hogy olyanok készítik, akik ebben a stílusban már komoly tapasztalattal rendelkeznek. Ez azonban nem jelenti azt, hogy percek alatt fel lehet húzni egy egész komplexumot, sőt: kevés olyan pillanat van, mikor ne tudnál valamit annyira elbaltázni, amin már csak az újrakezdés segíthet.

Ez betudható a játék alfaállapotának, a rengeteg bugnak, a fejlesztésre váró tengersok funkciónak, na meg annak is, hogy mint a valóságban, úgy itt is rettenetesen kevés pénzből gazdálkodik az igazságszolgáltatás, ezért hiába nagy az üres terület, egyszerűen nincs akkora bankszámla, amely elbírna a rengeteg fallal, a sok berendezéssel és a többi drága portékával.

Csak remélni lehet, hogy a viszonylag magas ár ellenére olyan sikeres lesz a Prison Architect, mint amennyire jó!

Egy jó börtönnek szerencsére nem is kell túl sok minden az elején. Az „addig nyújtózkodj, amíg a takaród ér" elvet követve kezdetben még külön cellák létrehozására sem futja, ezért mindenki egy nagy gyűjtőterembe kerül. Mivel a raboknak enniük kell, ezért egy konyha és egy kantin sem árt, ahogy a zuhanyzóról is gondoskodni kell, itt azonban már pont is tehető az alapvető szükségletek végére, minden más már csak luxus – idővel azonban nem árt fejleszteni, ehhez azonban pénz kell. És hogy ki adja azt? Hát állambácsi!

ADATOK

KIADÓ
Introversion

FEJLESZTŐ
Introversion

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013

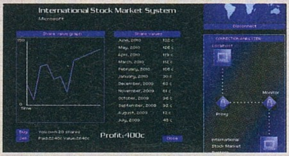
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

SimCity 4
2003 (EA)

Prison Tycoon
2005 (VALUSOFT)

UPLINK

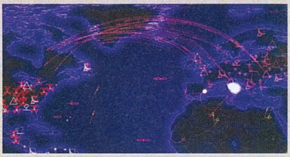


Az Introversion első, 2001-ben kiadott játéka már jól előrevetítette, hogy a stúdió nem szokványos témákkal szeretne foglalkozni. Az Uplink vérbeli hackerszimulátor volt, amely ugyan a UNIX-ablakokat ízléses menürendszerre, a világot pedig egy képzelt jövőre cserélte le, minden mást azonban meghagyott: az idegen rendszerekbe való behatolás izgalmát, a nyomok elrejtésének kényes, de fontos feladatát, a nyomozó hatóságokkal való rabló-pandúr játék élményét. Nem is csoda, hogy ennyire jól öregedett: hiába tizenkét éves, mind a mai napig megállja a helyét a nem éppen túlzsúfolt mezőnyben, főleg, mióta a PC-s változat mellé táblagépes átiratot is kapott, Androidra és iOS-re egyaránt, így aki nosztalgiázni szeretne, könnyedén megteheti.

DARWINIA

A többszörösen díjnyertes Darwinia mind a mai napig az egyik legfurább Introversion játék. A Tronhoz hasonlóan ez is egy számítógép belsejében, a digitális térben zúdítja a feladatokat a résztvevőkre. Főszereplői digitális poligonok, akik vezetőre és utasításokra szorulnak, hogy felvehessék a harcot a létüket folyamatosan fenyegető vírusokkal. A fő feladat a kór visszaszorítása és teljes eltüntetése. A minden szempontból egyedi, semmihez sem fogható külső alatt egy valamenynyire hagyományos stratégiai játék húzódik meg, erőforrás-menedzseléssel, egységgyártással, bázisfoglalással és pusztítással, valahogy úgy, mint az istenszimulátorokban. A később önálló játékként kiadott Multiwinia hat extra játékmóddal vezette át ezt az univerzumot a multiplayer világába.

DEFCON



Az utolsó, 2006-os Introversion játék, a DEFCON mind a mai napig a stúdió talán leghangulatosabb és egyben legmorbidabb játéka. A kultikus „Háborús játékok" filmből átemelt vektoros világtérképen egy komplett nukleáris háborút kell levezényelni, silók, rakétavédelmi egységek, hajóflották és tengeralattjárók lepakolásával, valahogy úgy, mint a Rizikóban, csak itt minden csata, minden csapás szó szerint életek millióit irtja ki. Egyetlen cél van csupán, az életben maradás, hiszen egy nukleáris háborúban mindenki veszt, ez pedig hatványozottan igaz a DEFCON halálsikolyokkal, gyereksírással és a hatalmas robbanásokkal tüntető csatatereire. Munkahelyre különösen ideális játék, hála a nyolc órás „irodai mód" opciónak.

CSALÁDI SEGÍTSÉG

Talán mondani sem kell, de az állam nem osztogat csak úgy, a semmiért komoly pénzösszegeket, még akkor sem, mikor bűnözők őrzéséről van szó. A fordulónként, általában hetente érkező támogatásnál sokkal jövedelmezőbb biznisz azon segélyek felvétele, melyek minden esetben a komplexum bővítését, fejlesztését hivatottak segíteni. Ez lehet egy nagyobb támogatás egy rendes cellablokkhoz, kórházhoz, adminisztrációs komplexumhoz, vagy a zűrös rabok befogadására alkalmas magáncellák kialakításához. A pénz ilyenkor mindig két részletben érkezik: egy nagyobb előleg a munkálatok elkezdésekor, a maradék pedig a befejezéskor.

Az, hogy pontosan mennyi is kaparható így össze, függ az adminisztrációtól is. A börtön elindításához minden esetben szükség van egy igazgatóra, de a személyzet és vele együtt a fenntartási költségek is növelhetők, ha sikerül engedélyeztetni egy vezető fegyőr, egy pszichiáter, könyvelő vagy épp ügyvéd alkalmazását. Természetesen mindegyiküknek saját iroda és fizetés kell, ami fontos feladattá teszi a költségvetés folyamatos figyelését és igazgatását, mert lehet ugyan börtönt üzemeltetni nyolc szakáccsal és két őrrel, de nem biztos, hogy jó néven venné az állam és a lakosság, ha a börtön inkább csak átjáróház lenne, és nem egy bevehetetlen erőd.

Megvan tehát a zuhanyzó, van hol aludnia és ennie a raboknak, de a gépezet még nem működik – jó építgetős stratégiához méltóan még a közműhálózat kialakítása is az egyszeri építész vállain nyugszik. Az ötödik alfaverzióban még csak két rendszerről, a víz- és az áramellátásról kell gondoskodni, és egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy ennél nagyobb fejfájást ezen a téren nem kell elszenvedni. Szerencsére a hálózat felépítése nagyon egyszerű: elég csak egy generátor, illetve egy vízpumpa, majd innét jöhetnek a csövek és a vezetékek azokba az épületekbe, ahol erre szükség van. A rendszer kapacitása nem végtelen, a folyadékokhoz nagy áteresztőképességű csövekre van szükség, az áramigény pedig olyan tempóban nő, amilyen iramban kerülnek be az újabb és újabb lámpák és gépek a kezdetben üresen álló épületekbe. A legtöbbet a villamosszék fogyasztja, így a kivégzések elkezdése előtt nem árt alaposan felfejleszteni a generátorokat...

KEZDŐKNEK IS

Legyen szó építkezésről, hálózatfejlesztésről, vagy a bürokrácia menedzseléséről, egy dologhoz nem férhet kétség: az egész döbbenetesen egyszerű, mégis kellőképpen összetett. Hogy lehetséges ez az ellentmondás?

Egyelőre még nem világos, lesz-e rendes történet vagy kidolgozott kampány a játékban, de az alfaváltozat egy küldetést azért tartalmaz

Úgy, hogy a játék alatti mechanika minden fontosabb tényezővel számol: figyeli a rabok hangulatát, és ennek függvényében módosítja a viselkedésüket. Fontos, hogy mindig tele legyen a hasuk, tudjanak valahol mosakodni, betegség esetén ellássa őket valaki, a közelben pedig legyen televízió, könyvtár vagy edzőterem, ahol levezethetik a feszültséget, és elüthetik az unalmas perceket.

Az egészet egy egyszerű, mégis tetszetős grafika fogja keretbe, amely szépen megrajzolt sprite-jainak, de különösen a remekül átlátható menüinek hála mindig azonnal, első pillantásra el tudja árulni, ha valahol épp közvetlen beavatkozásra van szükség. Szó szerint nincs olyan dolog, amit ne lehetne két kattintással elérni. Mivel ehhez irtózatosan alacsony gépigény társul, ezért a Prison Architect sikerét csak egy tényező árnyékolhatja be, mégpedig az ára. Az alfaverziót jelenleg 30 dollárért vesztegetik, ami úgy tízzel több, mint amit egy átlag indie-játékért el szokás kérni – de ne tévesszen meg senkit a játék gyökere! Ez egy ízig-vérig profi, kifejezetten összetett játék, amely ha nem is tud versenyre kelni a márciusban érkező SimCity kidolgozottságával és látványával, de csípőből hozza azt a játékélményt, amit városatyaként érezhet az ember – már ha a város csak akkora, mint egy hatalmas betonkocka, benne hangyabolyként izgő-mozgó elítéltekkel.

KARTONHŐSÖK

CARD HUNTER

[ÍRTA WILSON] **A csúcsról az ismeretlenbe menekülni a bátrak vállalkozása, de a veterán fejlesztőkből összeállt Blue Manchu nem fél a kihívástól, és idén egy olyan stílusban próbálnak újat mutatni, ahol már évtizedek óta nem történt igazán nagy változás. Talán majd ők átvezetnek minket a jövőbe?**

Nagyon hasonlít minden idők legsikeresebb szerepjátékához, a Dungeons & Dragonshoz, úgy működik, mint a Magic: The Gathering és a HKK, olyan fejlődési- és loot-rendszer van benne, mint a legjobb cRPG-kben, ráadásul teljesen ingyenes. Ha ezek számodra a tökéletes játékot jelentik, akkor a Card Hunter lehet 2013-ban a legkedvesebb élményed, de ha nem vagy rajongó, akkor se aggódj: az első pár meccs után garantáltan az leszel!

KÁRTYAVADÁSZOK

A stílusok ötvözése ritkán sikerül jól, ha nincs mögötte átgondolt koncepció és kellő tapasztalat – szerencsére a Card Hunternél egyikből sincs hiány. A fejlesztést az a Jon Chey vezeti, aki az Irrational társalapítójaként otthagyta a keze nyomát a System Shock 2-n és a BioShockon, a tervezés pedig annak a Richard Garfieldnak a vállán nyugszik, aki a Magic: The Gatheringet is kitalálta. Nála jobban nem nagyon ért senki ahhoz, hogy pontosan mi is az a kártyás szerepjáték.

Tévedés lenne azonban pusztán ebbe az egy kategóriába betuszkolni a Card Huntert, mert sokkal több ennél – alapvetően egy szerepjáték, amely szinte kizárólagosan a harcról szól, valahogy úgy, mint a japán Final Fantasy Tacticsban és Tactics Ogrében, vagy bármelyik hasonszőrű cRPG-ben. Ebből következik, hogy a csatatér apró kis területekre oszlik, a két résztvevő ezen mozgatja a maga figuráit, mintha sakkozna, csak itt nem bástyák és parasztok, hanem harcosok, varázslók, sárkányok és más lények próbálják elnyisszantani egymás torkát.

ADATOK

KIADÓ
Blue Manchu

FEJLESZTŐ
Blue Manchu

MŰFAJ
taktikai szerepjáték

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Magic: the Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013
2012 (WIZARDS OF THE COAST)

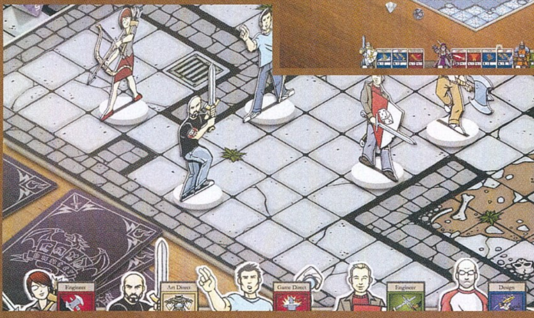
PAPÍRHÁBORÚ

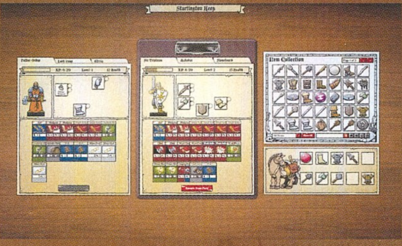
A csavar az, hogy mindenhez, a támadáshoz, a gyógyításhoz, a varázslathoz, a tárgyhasználathoz, sőt még a mozgáshoz is kártyalapokra van szükség, azok viszont valamennyire véletlen sorrendben érkeznek, kiszámíthatatlanná téve a meccseket. A körök elején minden csapattag húz egy nagyot a pakliból, négy lapot téve a zsebébe, és ezek alapján dől el, hogy a következő keverésig mit is tehet. Egyáltalán nem elképzelhetetlen olyan helyzet, mikor az egész csatateret letarolni képes varázslatokon kénytelen ülni a mágus, mert nincs olyan lapja, amivel támadhatna, vagy előállhat ennek az ellenkezője is: mozogni tud, de másra már nem képes.

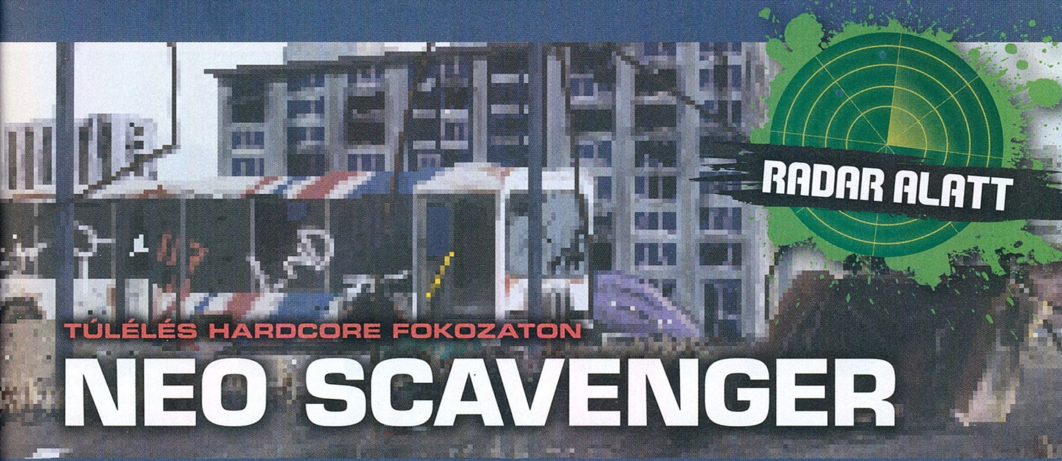
Hogyan lesz ebből mégis működő játék? Loottal! Hagyományos értelemben vett pakliépítés nincs a Card Hunterben: a hősök saját magukhoz igazíthatják a lapokat, méghozzá az ellenfelektől bezsebelt cuccok (fegyverek, páncélok, pajzsok) használatával. Egy méretes kard drasztikusan többet sebző támadólapokat hívhat elő a pakliból, míg egy vastag varázslóköpeny még a legnagyobb csapásokat is vissza tudja verni. Minél jobb a felszerelés, annál nagyobb az esélye annak, hogy húzáskor erős lapok kerülnek elő.

Kártyalapból már most, a bétaidőszakban is több száz van, ezért lényegében nincs is két ugyanolyan meccs. Mindegyik díszesen feldíszített és remekül átlátható, azonnal megmutatva, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkezik – mivel nincs se mana, se más, ehhez hasonló valuta, ezért előfeltétele sincs a bevetésüknek, bármelyik aktív körben bármelyik kézben tartott darab azonnal kivezényelhető a frontvonalra. A Card Hunter szabályai tehát egyszerűek, játékmenete viszont hihetetlenül mély. Ráadásul gyönyörűen néz ki, ingyenes, és a futtatásához mindössze egy böngészőre van szükség. Ha valami, hát ez sikerre van ítélve!

A játék nem grafikájával fog hódítani, de ez nyilván csak részletkérdés azok számára, akik amúgy is hozzá vannak szokva a kártyajátékok puritánságához







RADAR ALATT

TÚLÉLÉS HARDCORE FOKOZATON

NEO SCAVENGER

[ÍRTA BATE] **Imádod a retrót és igazi szerepjátékra vágysz? Nem félsz a kihívásoktól, az újrakezdéstől, és nem bánod, ha nem nyújtanak át neked mindent ezüsttálcán? Ha a kérdéseinket olvasva hevesen bólogattál, akkor a Neo Scavenger olyan játék, aminek a megjelenési dátumát érdemes a naptáradba firkantani.**

Kezdésnek felejts el mindent azokról a játékokról, amelyeket manapság RPG-nek hívnak. Itt a szerepjáték nem merül ki abban, hogy felszeded a lootot, és elköltöd az XP-harácsolásból szerzett tapasztalati pontokat. Habár a Neo Scavenger egy meglehetősen elcsépelt felütéssel kezd (amnéziás hős ébred egy számára teljesen ismeretlen, lepusztult világban), minden más annyira eltér a manapság megszokottól, hogy máris elnézzük a történet nem túl eredeti nyitányát. Az indítását követő első feladat, hogy jártasságokat (skill) és képességeket (ability) választunk a hősünknek, összesen négyet, és ezt tovább bővíthetjük, ha bevállaljuk, hogy magunkra aggatunk negatív hatásokkal járó jellegzetességeket (trait) is.

VÁR AZ ISMERETLEN, KEGYETLEN VILÁG

A leghasznosabbnak tűnő alaptulajdonságok kiválasztása után kezdődik a nagybetűs játék: először egy fura laborból kell kijutni, majd feltárul előttünk az ismeretlen és kegyetlen világ. Ez persze most úgy hangzik, mint bármelyik Fallout első pár perce, ám a Neo Scavengerhez képest a radioaktív senkiföldje csupán egy kedélyes homokozó. Itt induláskor tényleg nincs semmid, csak egy ócska orvosi köpenyed, minden mást (ruhák, hátizsák, élelmiszer, fegyverek, gyógyszer, víz stb.) össze kell guberálni. Ebben a játékban a múltad és a világ megismerése huszadrangú feladat, a legfontosabb, hogy életben maradj. Ez pedig nem lesz könnyű, lévén a program figyeli, hogy eleget ittál-e, eleget ettél-e, kipihented-e magad, le vagy-e terhelve, vannak-e sérüléseid, sőt, még az is számít, hogy éppen hány fok van. Ha egy alapos zuhét és lehűlést követően nem találsz rövid időn belül rendes ruhát magadnak (vagy egy helyet, ahol meghúzódhatsz), akkor egész egyszerűen megfagysz. Kaja nélkül éhen halsz, víz nélkül kiszáradsz, a sok sebtől elvérzel – mindenre figyelned kell, és csakis magadra vagy utalva!

JÓL GONDOLD MEG, MIT TESZEL…

A túléléshez elengedhetetlen, hogy mindent feltérképezz és átkutass, ám ez sem a megszokott módon történik. A rád váró világot egy hatszögekre szabdalt térképen fedezheted fel, méghozzá körökre osztott rendszerben. Egy körben öt akcióra van lehetőséged, és ebbe beletartozik a mozgás, az elért cellák feltérképezése, az esetleges loot begyűjtése, a menekülés, a bujkálás, és a nyomaid eltüntetése is. A zord természet mellett ugyanis a többi túlélővel (fosztogatók, mutáns fenevadak) is meg kell küzdened – már ha akarod, vagy ha fel vagy rá készülve, hiszen jó RPG-hez híven választhatod a menekülést és a bujkálást is. A Neo Scavengerben a forrófejűek nem élnek sokáig, itt minden kört, minden lépést, minden mozdulatot jól meg kell gondolni, mert elég egy rossz döntés, és máris fűbe harapsz. Mentés pedig nincs, a halál végleges, az elmúlást azonnal a kezdőképernyő követi.

CSAK A LEGKEMÉNYEBB ARCOKNAK

A Neo Scavenger nem a nagy tömegeknek készül, az ex-BioWare-es Daniel Fedor azoknak fejleszti játékát, akik keresik a kihívást, akik nem riadnak meg egy összetett programtól, és értékelik, ha egy játék mögött tényleg komoly rendszer dolgozik. A Neo Scavenger elsőre ijesztő, és nemcsak a stílusosan puritán menük és grafika miatt, hanem azért is, mert egyszerre túl sok mindent zúdít a játékos nyakába. Ám pont az egyszerű felszín alatt meghúzódó hihetetlen lehetőségekbe lehet beleszeretni, és nekifutni az ismeretlennek a tizedik elhalálozást követően is…

ADATOK

KIADÓ
Blue Bottle Games

FEJLESZTŐ
Blue Bottle Games

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

NetHack
1987 (MIKE STEPHENSON)

Fallout 2
1998 (INTERPLAY)

Senki se ringassa magát álmokba: ez a tárgylista olyan luxushelyzetet mutat be, amire egy a millióhoz az esély. Érjétek be egy marék mohával!

INFINITY

[ÍRTA **MIDNITE**]

Nevéhez hűen a Disney Infinity mindenben határtalanságot ígér: végtelen számú elemekkel teli, Minecraft-szerű pályatervezést, minden egyes évben új készleteket, kiapaszthatatlan gyűjtögetési lehetőségeket, szertelen szórakozást és korlátlan költekezést.

Egy új Disney-Pixar franchise megjelenése olyan, mint a bibliai özönvíz – a világ bármely részén élsz is, észre fogod venni. Ott van, mikor kinézel az ablakon, beszivárog a tévédbe, hirdetik Facebookon és a város óriásplakátjain, látod a kólásüvegeden és a friss játékmegjelenések között. Ezen elképesztően ismert fantáziavilágok eddig is kitermelték a maguk nagy példányban elkelt figuráit és videojátékait, a Toy Story digitális inkarnációjától a Verdák matchboxverziójáig, úgyhogy az összes létező Disney-hős egyesítése egy végtelen lehetőségeket nyújtó, feneketlen játékdobozban tulajdonképpen a logikus végkifejlet volt. Ám az, hogy a kézzel fogható figurák és a virtuális küldetések szürreálisan különböző erényeit egyetlen összefonódó játékrendszerben egyesítik majd, arról senki álmodni sem mert volna! (Jó, talán a Skylanders fejlesztői igen. Ne hunyjunk szemet a tények felett.)

ADATOK

KIADÓ
Disney

FEJLESZTŐ
Avalanche Software

MŰFAJ
akció-platformer

MEGJELENÉS
2013 június

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Skylanders: Spyro's Adventure
2011 (ACTIVISION)

Skylanders: Giants
2012 (ACTIVISION)

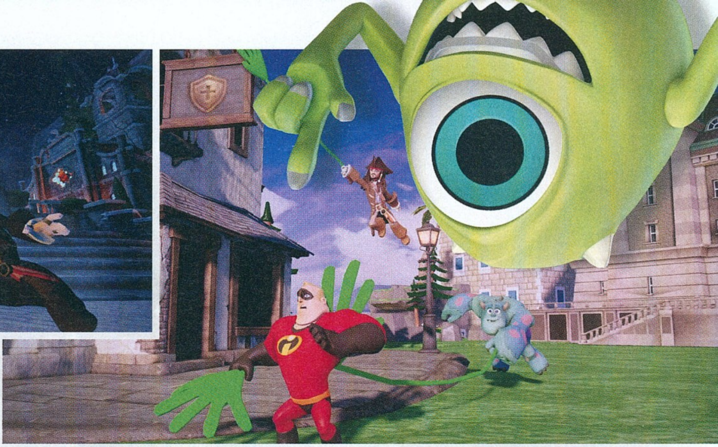
A VÉGTELENBE, ÉS TOVÁBB

Emlékeztek a Toy Story főszereplőjére, Andyre? És a játékdobozára, amiben éjszaka a cowboy és űrhajós, a malacpersely és a játékkatona egymás mellett pihent, várva a következő, gyermeki elme szülte bolondos történetet, ahol bármi megtörténhet, és semmi sem furcsa? A Disney Infinity pontosan ezt az érzést kelti bennünk. Olyan, akár egy eklektikus kincsekkel teli láda, melynek tetejét felnyitva Jack Sparrow kapitány Aladdin repülő szőnyegén hasítja az eget, hogy segítsen Buzz Lightyearnek és Villám McQueennek megtréfálni a Szörny Rt-ben említett Fear Tech legalattomosabb csínytevőit. És ezt a helyzetet valóban elő is állíthatjuk majd – alapjában a Disney Infinity tényleg csupán egy virtuális játékszőnyeg lesz, amire felhalmozhatjuk saját, összegyűjtött figuráinkat és kacatjainkat, hogy olyan sztorit és élményt alkossunk belőlük, aminek csakis elménk (és pénztárcánk) szab határt.

EGYSZERŰ SRÁCBÓL FŐHŐS LETT

De hogyan kerül bele egy tenyérnyi játékfigura a konzolodba? Nos, pont úgy, mint a Skylanders esetében. Fogod a műanyag szobrot (olyasmit képzelj el, mint amit a moziban adnak a filmes menükhöz), és a három jól látható mélyedéssel ellátott, lapos kütyü, az Infinity Base egyik portáljára helyezed. A beolvasott figura ekkor megjelenik a játék aktuális pályáján is – ha mondjuk Mike Wazowskit, az egyszemű szörny zöld alakját raktad oda, akkor ő fog visszaintegetni a képernyőről. A Base három mélyedése közül kettő a szabadon választott Disney-hős bábuknak van fenntartva (ők a játékoskarakterek), a harmadik pedig a különböző pályákat betöltő kockának (ha nincs semmilyen kocka a portálban, akkor automatikusan a Playboxban, a Disney-világokat gátlástalanul egyesítő szabad játéktérben töltődnek be a figurák). Ezen alapanyagokat nem kutyulhatjuk gondolkodás nélkül össze, a franchise-ok szereplői egymás „otthonában" nem garázdálkodhatnak. A világok „playseteket" alkotnak, vagyis figurák és pályák összetartozó csoportjait, amit csak minden egyes, a készletbe tartozó elem birtokában tudunk kimaxolni. Példának nézzük a Karib-tenger kalózai playsetet: tengeri környezet és hajóorientált küldetéssorozatok, plusz Jack Sparrow, Hector Barbossa és Davy Jones figurái alkotják ezt

A támogatott filmek listája egyelőre meglehetősen szegényes, akármennyire is nagy nevekről van szó, de a Disney-t ismerve minden új világ azonnal fel fog tűnni ebben a játékban is



a csomagot. Ahhoz, hogy a kb. határányi játékidővel kecsegtető szettet ki tudd élvezni, mindhárom becstelen kalózra szükség van – márpedig nem lesz kihívásoktól mentes beszerezni mindet!

Már a Skylanders: Giants is egy félmilliárd dolláros piacot teremtett, de a Disney Infinity ennek a többszörösét is hozhatja, már akkor is, ha csak fele olyan sikeres lesz, mint legfőbb riválisa, az Activision újdonsült fejőstehene

Ugyanis a szetteket jellemzően nem egyben vásárolhatjuk meg, hanem olyan csomagokban, amikben két-három különböző világból származó figura van összecsomagolva (egyszerre több playsetet gyarapítva ezzel). Vehetjük majd őket egyenként is, ám az összetartozó rajzfilmhősök gyaníthatóan úgysem kerülnek egyszerre a boltokba. Ez valahol jó, hiszen minden újabb figura beszerzésekor okod lesz visszatérni az adott playset kampányához, és a játék sokáig képes lesz érdekes új tartalmat nyújtani, ugyanakkor a vak is látja, hogy ez a Disney-rajongók és a gyermekes szülők folyamatos költekezésére buzdító fogás.

PORT HINT MIND, KI MÁST BESZÉL

Mivel lassan többször szerepel a Skylanders szó a cikkben, mint az Infinity, beszélni kell arról is, miben tér el a két játék egymástól. A figurák fejlesztése az Infinitynél nem a játék virtuális keretein belül történik, hanem a szintén külön beszerezhető Upgrade Coinok segítségével. Ezek kis műanyag korongok, melyeket az Infinity Base-re állított alakok talpa alá csúsztatunk be, így adva nekik a korongon feltüntetett bónuszokat (plusz erőt, gyorsaságot, egyéb power-upokat). Egyszerre csak kettő darab korongot gyömöszölhetünk be bármely szereplő alá, vagyis ügyesen kell váltogatnunk a fejlesztéseket, s a feladatok változatosságának megfelelően kell cserélgetni őket játék közben. Nincs tehát XP-alapú fejlődés, sőt, az Upgrade Coinokat csak kettes csomagokban, zsákbamacskaként vehetjük meg – kicsit úgy, mint a gyűjthető LEGO minifigurákat, ahol szintén nem tudni előre, hogy mit is rejt a zacskó. Nézőpont kérdése, hogy ez a megoldás a gyűjtés izgalmát és a játékosok közti korongcserélgetést, vagy a felesleges vásárlást segíti-e elő... Mondjuk mindkettőt.

HAKUNA MATATA!

De mit kapunk akkor a soksok játékóra után? Virtuális tárgyakat! A küldetések teljesítése megnyitja az aktuális playsetre jellemző holmikat, melyek bekerülnek a Toy Boxba, hogy aztán szabadon felhasználjuk őket a végtelen lehetőségeket rejtő pályatervezésben. Kicsit hajaz ez a Minecraft szellemiségére – a megtalált elemekből azt alkotsz, amit akarsz, a demó alapján a Mario Kart képmásától egy komplex puzzle-játékig bármit ki tudsz majd hozni a különböző Disney-világokból származó tárgyaid összeollózásával. Persze az építkezés csak bőséges számú tárgy birtokában lesz érdekes, amihez előbb a playsetek kampányait kell alaposan kijátszani. Ez pedig az első játékmenet-videók alapján minden lesz, csak nem kellemetlen – a Starter Packben foglalt Szörny Rt., Karib-tenger kalózai és Hihetetlen család pályái mind markánsan más játékélményre, eredet hangulatra gyúrnak. A szuperfamília tagjai odacsapnak a csatákban, és saját szigetük fejlesztését sem hanyagolják, a kalózok végtelen, véletlenszerűen generált vizeket fedeznek fel, az egyetemista szörnyek pedig békés tréfákkal, vécépapírba tekert oszlopokkal és ijesztegetéssel operálnak.

A Pixar-sztori

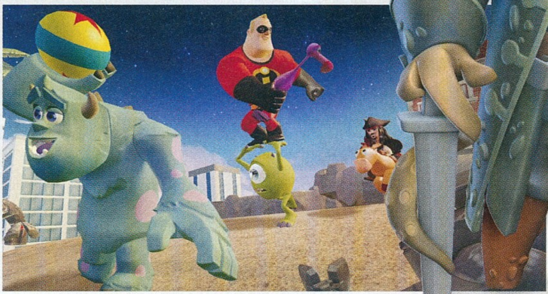
Ahogy manapság a Disney bevételének jelentős részét, úgy a Disney Infinity tartalmának többségét is az a Pixar-birodalom adja, amely már a nyolcvanas évek óta ontja magából a jobbnál jobb animációs filmeket. A Steve Jobs által aktívan támogatott stúdió éveken át komoly párharcot vívott a Disney-vel, de végül az utóbbi kerekedett felül, mikor 2006-ban 7,6 milliárd dollárért az egészet felvásárolták.

ÉRZED MÁR A SZÍV SZAVÁT?

Maguk a figurák igényes részletgazdagsággal maradnak hűek a moziban megismert képmásaikhoz mind a képernyőn, mind szobor alakban, így a polcon is remekül mutatnak majd, ha épp nem akciózol velük, vagy viszed őket látogatóba egy másik Infinity-tulajhoz. Tényleg érdemes másokat is bevonni, a játékot lokálisan két-, neten keresztül pedig négyfős csapatokban lehet tolni, és az előzetesek alapján a multi a Toy Box módban brillírozik majd a legjobban, ahol a kreativitás határozza meg a játékélményt, és az ötletek minden pixelnél értékesebbek. A pályatervező alkalmazásokon és Minecraften edződött, értő közönség kezei alól kikerülő legjobb munkákat a Disney előbb-utóbb ki is fogja emelni, és az online közösség számára letölthető tartalommá teszi.

Hogy lesz-e Star Wars készlet (a Disney megvette azt is, ugyebár), az még kérdéses, viszont a Starter Packben foglaltakon túl nem kell sokat várni a Verdák, a Toy Story, a Karácsonyi lidércnyomás és Aranyhaj szettekre sem. A világok csatájával kapcsolatban két kételyem akad: az egyik, hogy nem pofátlanság-e ilyen húzásokkal, zsákbamacska csomagokkal és gyűjthető mindenfélével rámarkolni az átlagszülők pénztárcájára, a második, hogy vajon felnőtt fejjel élvezhető lesz-e a rajzfilmhősök gyerekeket célzó keveréke, vagy számunkra hamar aranyoskodó unalomba fullad? A válaszokra úgyis hamarosan fény derül, hiszen az Infinity megjelenése olyan lesz, mint bármely Disney premier: megkerülhetetlen.

Kár, hogy a karakterek használata egy-egy világhoz kötött: egészen elképesztő lehetőségeket rejtene ez a fajta mixelés



[ÍRTA CHOCHO]

A SEMMIBŐL JÖTT, MINDENT LETAROLT, A FOLYTATÁS PEDIG EMELNI SZERETNÉ A TÉTET. ISMÉT AZ OROSZ FÖLD ALÁ INVITÁL A MOST MÁR SOROZATTÁ CSEPEREDETT METRO, HOGY MEGMUTASSA, MILYEN A VILÁGVÉGE UTÁN TÖMEGKÖZLEKEDÉSI ALAGUTAKBA KÖLTÖZNI ÉS SZÖRNYEKKEL CSATÁZNI.

A Metro 2033-tól annak idején nem vártunk semmit. Nem vicc, már a bejelentésekor haldokló projektnek tűnt, amiről évekig mit sem lehetett hallani, szóval nem volt okunk rá, hogy komoly elvárásokat támasszunk a volt GSC-s (a Stalkerek alkotói) srácok munkájával szemben. Ám egyszer csak, mint egy villámcsapás, beindult a marketinggépezet, s a lenyűgöző képek és videók után nem sokkal befutott a játék, mely minden téren felülmúlta az elképzeléseinket. A PC-s verzió máig benchmarkként működik a legtöbb hardver-megszállott gépén, olyan brutálisan néz ki (és annyira nincs optimalizálva). Mindemellett azonban a Metro 2033 jó sztorit és hihetetlenül hangulatos világot is nyújt, és mindezt remek FPS-élménnyel önti nyakon, aminek még az olyan, látszólag műfajidegen játékelemek is szerves részét képezik, mint a lopakodás vagy a kereskedelem. Nem csoda, hogy egy ilyen jelentős bemutatkozást követően a THQ egy fillért sem sajnált az ukrán 4A Gamestől, amely egyből nekiesett a folytatásnak, hogy másodjára is elkalauzoljon minket a nukleáris holokauszt utáni Oroszországba.

CSAK EGY UGRÁS A SUGÁR

Évek teltek el a Metro 2033 sorsdöntő eseményei óta, és Artyom immár nem vakmerő ifjú többé, hanem igazi férfi, akinek döntésein és tettein életek ezrei múlnak. Rangeri rangban rója a sötét alagutakat, és bár látszólag sikerült megmentenie a moszkvai metró népét, a helyzet rosszabb, mint valaha. Az állomások, melyek különálló városállamokként üzemelnek, állandó harcban állnak egymással, a destabilizált közösségek pedig képtelenek szembenézni egy új fenyegetéssel. Holott, ha valamit megtanulhattunk a Metro 2033 alatt, akkor az az, hogy a természet a radioaktív pokollá válás óta teljesen megőrült, és mindaz, amit régen elképzelni sem mertünk, immáron véres valósággá vált.

Azt viszont, hogy miként alakul a metrólakók sora, még csak sejteni sem lehet, mert bár Dimitrij Gluhovszkij szorosan együttműködik a 4A Gamesszel, a játék

A felszínen a jégkorszak és a sugárzás, a mélyben pedig mutánsok és más szörnyek szedik az áldozataikat

forgatókönyve nem mutat egyezéseket a szerző Metro 2034 című regényével. Egyesek ezt talán csalódásként élik meg, de mi úgy gondoljuk, hogy pont az ellenkezője áll fenn: ha a könyvet fedné le a játék, nem lenne értelme mindkettővel foglalkozni, így viszont mind a fejlesztők, mind Gluhovszkij jövőképe elénk tárulhat, szóval rögtön kétszer is elugorhatunk Moszkvába. Fontos kiemelni, hogy bár manapság az összes valamirevaló shooter megpróbálkozik legyömöszölni a torkunkon egy összeeszkábált többjátékos komponenst, az új Metrót egyes-egyedül fogjuk vezetni, mert az alacsony létszámú ukrán csapatnak egyszerűen nem maradt energiája a multiplayerre – később még pótolhatják egy DLC formájában, ha igény mutatkozik rá, bár az még továbbra is kérdéses, hogy ki is várna többszereplős összecsapásokat egy alapvetően történet-orientált játéktól.

KÉNE EGY 4-ES METRÓS POÉN!

Mivel nem lesz multiplayer, az egyjátékos módnak kell elegendő tartalmat nyújtania, s ez manapság, az átlag 6-7 órás kampányok korában egyre nehezebb feladatnak tűnik. Ugyanakkor a 4A Games már szerzett tapasztalatokat a Metro 2033-mal, hisz ott sem volt többjátékos opció, ellenben kaptunk kétféle befejezést, attól függően, hogy a sztori folyamán milyen döntéseket hoztunk. A különféle végkifejletek a Last Lightban is visszatérnek, alakulásuk függvénye azonban nem lesz belátható. A játék során rengeteg, ránézésre jelentéktelen döntéshelyzettel szembesülünk majd – már az első pályán találunk egy bekasztnizott, ellenséges katonát, aki az életéért könyörög nekünk. Ha végzünk vele, látszólag nem történik semmi, ahogy akkor sem, ha otthagyjuk, vagy esetleg kiszabadítjuk. De a program emlékezni fog rá, hogy miként cselekedtünk, és figyelembe veszi majd a lezárás alakulásakor. Csak remélni merjük, hogy a demagóg „ha jó fiú vagy, jó lesz a vége, ha nem, hát rossz"-jellegű mechanikát a spájzban hagyja az ukrán csapat, közvetlenül az oroszok mellett, de ha mégsem, hát így is lesz értelme újra nekifutni a kampánynak.

Ahogy a Metro 2033-ban, úgy a Last Lightban is többféleképpen közelíthetünk meg egy feladatot: ha lopakodni szeretnénk, hajigálhatunk késeket, állíthatunk csapdákat, bujkálhatunk a sötétben, és kereshetünk alternatív útvonalakat, amiket még a relatíve lineáris szintek is tartalmaznak. Ellenben, ha akcióra vágyunk, nyugodtan feltölthetjük készleteinket az állomásokon, hogy ementálivá lyuggassuk a sok Jason-maszkos banditát és mutáns óriáspatkányt. Persze ez utóbbi módszer csak korlátozott formában alkalmazható. A Last Light igyekszik realista lenni, a golyók pedig a Metro-univerzumban a pénzzel egyenértékűek, szóval, ha sokat lövöldözünk, akkor gyakorlatilag azt a vagyont szórjuk

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
4A Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

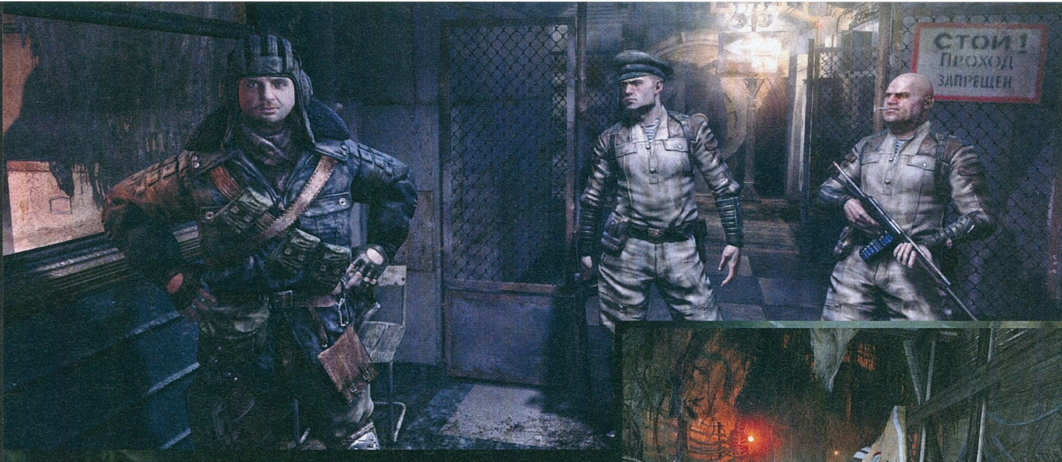
STÍLUSMINTA

You Are Empty
2007 (1C COMPANY)

Metro 2033
2009 (THQ)

KÖNYVBŐL JÁTÉK: A FORRÁS

Bár a Metro 2033 a játékosok számára minden bizonnyal mint FPS ismerős, valójában egy 2002-ben megjelent orosz regényről van szó, melyet Dimitrij Gluhovszkij újságíró vetett papírra. Noha tizenegy éve létezik, népszerűségének csúcsára a nyomtatott kiadással ért, melyre egészen 2005-ig várni kellett. Addig ingyenesen le lehetett tölteni az író weboldaláról, orosz nyelven, és amolyan underground jelenségként terjedt a fiatal sci-fi rajongók körében. Az angol nyelvű változat 2010 márciusában került boltokba, és 2011 óta már magyarul is olvasható, csakúgy, mint az évekkel később játszódó folytatásai, a Metro 2034 és a 2007-es It's Getting Darker. A sztori hátterében a moszkvai metróhálózat áll, mely egy tisztázatlan nukleáris világvégét követően a túlélők egyedüli menedékeként szolgál. Gluhovszkijnak egyébként nem vette el az eszét a gyorsan rászakadt pénz és hírnév: regényei anyanyelvén most is ingyenesen letölthetők a szerző oldaláról, csak a fordításokért kell fizetnünk. Jó fej fickó, szó se róla.



A kezdetben nyugodtnak tűnő helyzet természetesen gyorsan káosszá fajul, amit egyenruhás katonák, szedett-vedett zsoldosok és marcona kinézetű foglárok is igyekeznek kihasználni

el, ami később a segítségünkre lehet, ha új gázmaszkot, fegyverfejlesztéseket vagy egyéb nyalánkságokat szeretnénk vásárolni. Utóbbi kategóriába tartoznak a másodlagos elfoglaltságok, mint mondjuk a lerészegedés a helyi kocsmában, és az ebből adódó esetleges ittas rombolás költségeinek megtérítése – nem, ez nem egy légből kapott gondolat, hanem egy Last Lightban szereplő mellékszál, mely szintén kihatással van a befejezésre.

SEBAJ, MAJD 2034-BEN, HA ELKÉSZÜLT...

Ami a játékmenetet illeti, várhatók újdonságok is, bár tény, hogy a Metro: Last Light inkább az eddig bemutatott tulajdonságok további csiszolásával szeretne levenni a lábunkról. Kezdjük mindjárt magával az akcióval, hisz a 2033-at sokan kényelmetlennek találták a nehézkes célzás és a sokszor koromsötét pályák miatt. Nos, ők minden bizonnyal örömtáncot járnak a nukleáris hulladékkal teli hordó körül, mert a Last Light ezen a téren is rengeteget fejlődött, és nemcsak jobban irányítható, de jobban felszerelt is: már a kezdetekkor kapunk lézerirányzékot és fegyverre szerelt lámpát. További újdonság, hogy az előző résznél sokkal nagyobb szerepet kap a környezettel való interakció. A pályákon összedönthetünk, felrobbanthatunk különböző elemeket, illetve Artyom tanult némi villanyszerelést az évek során, mert lazán lecsavarozza a lámpaburákat, hogy aztán egy elegáns mozdulattal szétzúzza az égőt, tökéletes sötétséget varázsolva, ami mindig jól jön, ha lopakodnunk kell.

Ez persze csak az alagutakban működik – ha kimerészkedünk a felszínre, megváltozik a leányzó fekvése. Az eddigi információk alapján feltételezhetjük, hogy a Metro 2033-nál többet leszünk odakint, és a bejárható szakaszok is megnyitnak eddig nem látott lehetőségeket. Csak remélni merjük, hogy a nagyobb pályák jobb mesterséges intelligenciát is hoznak magukkal, bár a 4A Gamesnél esküsznek mindenre, hogy ezúttal nem lesz okunk panaszra, mert száműzik a bambán maguk elé meredő, golyótöltelékenek született metrószökevényeket. Persze lesznek nem emberi ellenfelek is (mutánsok és egyéb rondaságok, sőt, a sárkányok is visszaköszönnek), de a Metro: Last Light legtöbbször a többi település agresszív lakóit vonultatja fel szegény Artyom ellen. De annyi baj legyen, cserébe lesz egy rakás közkedvelt fegyver és moddolható lőszer, nehogy unatkozzunk az ellenfelek irtása közben.

ÚJ KOCSI ÉS FESTÉS IS KELL

A Metro 2033 grafikája a maga idejében lenyűgöző volt, és még most sem okoz csalódást – erről bárki meggyőződhetett, aki nemrég nyomott egy Like-ot a hivatalos Facebook-oldalon, és kapott egy steames változatot ingyen és bérmentve. Érthető tehát, hogy a 4A most is ráfeküdt a látványra, mely az eddigi képek és videók alapján döbbenetesnek tűnik. A DirectX 11-gyel megerősített 4A Engine részletessége szinte sokkoló: minden felületen a lehető legmodernebb megoldások feszítenek, a sötét csövekkel teli folyosókon az összes fal nedves és hideg, a kinti pályákon pedig nem találni két egyforma textúrát vagy tereptárgyat – hát igen, ezt tudja ma egy erős PC. Hogy milyen gép kell majd ennek a szörnyetegnek, még nem tudjuk pontosan, de ránézésre elkél a kakaó – a

Az álmos kisvárosokra hajazó metrótelepülések sok kincset rejtenek

MOST MÁR NÉMET KEZEKBEN A SOROZAT:

KOCH MEDIA

A Metro 2033-at a THQ adta ki, az a kiadóóriás, amely annak idején a Stalkerre is lecsapott, hogy aztán a GSC-t feldarabolva, bugokkal tele tegye a polcokra a félkész programot 2007-ben. Nos, előbb vagy utóbb, de a THQ-t utolérte a rossz karma: az évek óta csőd szélén egyensúlyozó vállalat karácsony előtt csődöt jelentett, hogy a szellemi tulajdonait eladva főnixmadárként éledjen újra, maga mögött hagyva az adósságait. Ez sikerülhetett is volna neki, ha nem lépnek közbe a befektetők, akik dollármilliós tartozásaik elúszása miatt beperelték az ügyeskedő vezetőket. A végeredmény rövid jogi huzavona és nyílt árverés lett, a THQ elpusztult, a keselyűként felette körözö többi nagy kiadó pedig egyből lecsapott a hivatalos jogokra. A Last Light és ezzel együtt a Metro-licenc is ahhoz a német Koch Mediához került (a Saints Row mellett), amely Deep Silver címkével (ez a videojátékos leányuk) kétszáznál is több játékot dobott már piacra. A cég több országban is jelen van a média számos területén, és meglehetősen sikeresnek is mondható, hiszen éves árbevételük stabilan 300 millió euró körül mozog. 2011-ben ráadásul elkönyvelték első toplistavezető eredményüket is, hála a Dead Islandnek, és mivel jelenleg a Metro az egyik legszínvonalasabb franchise-uk, várhatóan sokkal nagyobb figyelmet szentelnek neki, mint amire a THQ képes lett volna.

motor teljesítményigényéről sokat elárul, hogy a 4A azért nem készítette el a rég beígért Wii U-s portot, mert a Nintendo többmagos, új konzolgenerációt képviselő rendszere nem volt elég erős hozzá. Ami a konzolos változatokat illeti, azokra is igyekszik rágyúrni az ukrán brigád, de ahogy a Metro 2033-nál, úgy itt is erős kompromisszumok várhatók, mint például alacsonyabb kép- és textúrafelbontás, kevesebb effekt. De hogy ne csak a grafikára nyáladzunk, ejtsünk szót a szintén pazarnak ígérkező hangzásról is! A 4A-nek bejött az orosz hangok szerepeltetése, most is lehetőségünk lesz autentikus szinkronnal hallgatni a dialógusokat, és a zene is a megszokott, szomorú és depresszív vonalat erősíti, pár elektronikus szólammal megtámogatva.

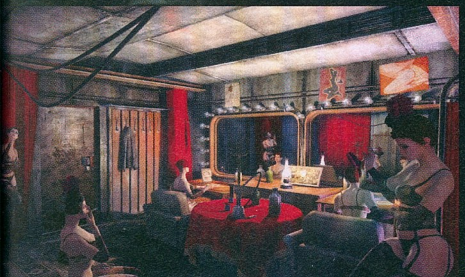
MIKOR ADJÁK MÁR ÁT?!

A Metro: Last Light eredetileg kora tavasszal jelent volna meg PC-re, PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra, de napra pontos dátum a cikk írásának pillanatában még nincs, ami főleg a kiadóváltásnak tudható be. Az elvárások elég magasak, hisz a tavalyi év végén nem egy jelentős FPS jött ki, olyan remekművek képviselték a stílust, mint a Halo 4, a Far Cry 3 vagy a Call of Duty: Black Ops II. A verseny tehát szoros, nehéz új dolgokkal előrukkolni, és bár a fentebb ecsetelt információk egy igényes és tartalmas shooter képét vázolják fel, talán nem kell felhívni rá a figyelmet, hogy komolyan aggódtunk, nehogy szóismétlésbe keveredjünk a sok visszatérő apróság láttán. Mert valljuk be, attól még, hogy papíron a Last Light kiváló FPS-nek mutatja magát, várhatóan nem lesz több a 2033 nagyobb, szebb, vágatlan változatánál, amit egyetlen tulajdonság vezethet győzelemre (a grafikán kívül, persze): a hangulat.

Ha ránéztek a képekre, vagy megtekintitek a programhoz készült rövidfilmeket, egy olyan világ képét kaphatjátok, amihez fogható eddig maximum a Stalker-játékok produkáltak. A posztkommunista éra lepusztult épületei, a radioaktívan izzó égbolt, a rusztikus lakótelepek és az egykor a szovjet erőt sugárzó, mára viszont maguk alá rogyott metróállomások mind-mind olyan lelki ólomtömeget aggatnak az egyszeri játékosra, amit kevés más program tud vagy merészel megalkotni, és csak egy mély levegővétellel tudja túltenni magát a világvége utáni élet szörnyűségein. A Metro: Last Light, noha a tavasz első sugaraival tör be a piacra, simán pályázhat 2013 leghangulatosabb játékának címére. Már csak az kell, hogy anyagilag is sikeres legyen, mert szívesen megnéznénk, mit hoznak ki az ukrán fejlesztők a nextgen konzolok és a két évvel későbbi, szupererős PC-k hardveréből. Most pedig megyek, mert el kell kapnom a metróm, már így is épp elég vodkát ittam egy átlag téli naphoz képest.

Szerencsére a játék már szinte teljesen elkészült, így a THQ végleges távozása a képből nem lesz hatással a végeredményre

A modern világnak ugyan vége, de az emberek igényeit és szükségleteit még a föld és fagypont alatt is ki kell elégíteni...



TÚLÉLŐGYAKORLATOK KEZDŐKNEK

AMC THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

[ÍRTA WILSON] **A képregény, a sorozat, és a Telltale-féle adaptáció után egyértelmű volt, hogy 2013 a Walking Dead játékokról fog szólni. A mezőnyhöz most új kihívó csatlakozik, ráadásul ez a versenyző a gigantikus Activision támogatását élvezi. Vajon elég lesz ez a sikerhez?**

Zombi. A szó, amely ma már egyet jelent az ötlettelenséggel, a kreativitás hiányával. A szó, amely soha, egyetlen alkalommal sem hangzik el a Walking Dead során, legyen szó a képregényről, a sorozatról, vagy a Telltale kiváló kalandjátékáról. Vagy épp a márciusra tervezett Survival Instinctről, amely a Wii U-exkluzív ZombiU nyomdokain haladva szeretné bemutatni, mi is pontosan a túlélő-FPS, ha az embert nem éhes állatok vagy agresszív fejvadászok, hanem holtukból feltámadt, rothadó testek kergetik, keresztül-kasul Georgia államon.

CSALÁDI VAKÁCIÓ

Utóbbiból, illetve a képekből talán már kisakkozható, hogy a keleti parton játszódó Walking Dead a Telltale-lel ellentétben nem a saját feje után megy, hanem a népszerű tévésorozat vadhajtásaként funkcionál. Ha még ennél is pontosabbak akarunk lenni, akkor elég csak leírni, hogy ez egy előzmény. Rick, a seriff még kómában van, Lori talán nem ötpercenként veszíti nyomát az egyetlen gyerekének, és Michonne sem két ártalmatlanná tett „kóborlóval" az oldalán, szamurájkarddal a kezében egyengeti a saját túlélésének útját. Nem, az itteni főszereplők egyáltalán nem jófiúk. A Dixon-fivérek egyik tagja egy tesztoszterontól fűtött, igazi keménykötésű, velejéig rasszista állat, a másik pedig egy kissé ártatlan, mégis halálos veszélyt jelentő mamlasz, aki képes bármit elnézni a testvérének. Merle és Daryl Dixon ekkor még kettesben, csupán egymásra támaszkodva járja az utat, hiszen a járvány is csak a közelmúltban tört ki. Ez persze nem jelenti azt, hogy kevés az élőhalott, sőt, a párosnak útja során szó szerint több száz ellenféllel kell szembenéznie.

KALAND ÉS AKCIÓ

A túlélő-FPS szerencsére nem azt jelenti, hogy nyaktól egészen a lábujjukig felfegyverzik magukat, és jó déliek módjára mindenkibe ólmot eresztenek, aki csak kicsit is ferdén néz rájuk. Igen, lehet lőni, igen, lehet puskát, pisztolyt is forgatni, lőszerből viszont kevés, ellenfélből pedig túlságosan sok van. A hangsúly ezért nem az FPS-en, hanem a „túlélő" jelzőn van: Georgia állam átszelése, Atlanta városának elérése hosszú és rögös út, amit inkább ésszel, mintsem erővel lehet sikeresen teljesíteni – már ha értékelhetjük sikernek azt, ha

Nincs folyóvíz, áram, leálltak a benzinkutak, nem jár a metró, és még a vonatok is annyira berúgtak, hogy nem a síneken közlekednek, hanem a földön hevernek

Szinte biztosra vehető, hogy Merle beszólásai egyáltalán nem lesznek annyira kirekesztőek, mint a sorozat első részeiben, ahol gondolkodás nélkül a zombik közé rúgta volna mindenki...

a párosból senki sem áll be a „kóborlók" sorába, önként vagy akaratán kívül...

Ebből következik, hogy a játékidő nagyobbik része itt inkább tervezéssel, óvatos mozdulatokkal fog telni. Dixonék megfordulnak majd apró, poros falvakban, értékes utánpótlást rejtő szupermarketekben és kórházakban, halálos veszélyt jelentő városokban, elhagyatott utakon. Minden új helyszín, minden sikátor, minden egyes kanyar beláthatatlan veszélyeket rejt, így még az eszelős Dixon is kénytelen valamennyire visszafogni magát, ha nem akar gyorsan a fűbe harapni. A Survival Instinct azt ígéri, hogy a Walking Dead kánonhoz hasonlóan a harc itt is kettő, maximum három ellenfél részvételével tekinthető teljesíthetőnek, ennél több zombi már az azonnali halált hordozza magával, ezért ha harcra kerül a sor, akkor az általában csak pár másodpercig tart, és mindig menekülés, azonnali és reménhetőleg hatékony eliszkolás követi.

MÁSNAPOSOK

Szerencsére a Dixon-család nem lesz teljesen magára hagyatva, menet közben rengeteg túlélővel találkozhatnak. Akad barátságos, akad végtelenül ellenséges stoppos is: rajtuk, egész pontosan a játékoson múlik, hogy ki is csatlakozhat a csapathoz. Ennél persze jóval fontosabb az, hogy ki is látja meg a stáblista végét, hiszen a harcok során bárkit elkaphat a halál, sőt, még azokban a köztes, a történethez nem kapcsolódó missziók során is, melyek célja kizárólag az utánpótlás beszerzése. A feladat bárkire rárótható, de onnantól fogva minden automatikus, pontosan úgy, ahogy az Assassin's Creed-sorozat bérgyilkoscéhe esetében, vagy a nyolcvanas évek kultjátékában, az Oregon Trailben, ahol a vérhas, és nem egy zombiharapás jelentette a legnagyobb veszélyt.

Ez a kiszámíthatatlanság megköveteli a mérlegelést: vajon megéri-e az adott személy életével, illetve a neki adott eszközökkel hazárdjátékozni, vagy jobb taktikát jelent-e a biztos túlélés az éhség kárára? Okosabb-e nem betérni egy kórházba gyógyszerekért, vagy megéri-e a kockázatot ajtóstul rontani a házba, reménykedve, hogy valahol, egy elhagyatott szekrényben még lesz fájdalomcsillapító, antibiotikum vagy kötszer? És vajon hogy reagál az, akinek már nem jut hely a kocsiban, és a továbbiakban már kénytelen egyedül boldogulni? Kiből lesz ellenség, ki lesz barát, ki áldozza fel magát? Ezek a morális döntések szerves részei a Walking Dead-sagának, és ez a Survival Instinctre is igaz, különösen a kiszámíthatatlanság miatt, mert könnyen előfordulhat, hogy lerobban a kocsi, elfogy a benzin, vagy úgy el van torlaszolva az új helyszínre vezető út, hogy csak a mentés visszatöltése jelentheti az egyetlen megoldást.

A sikersorozat

A Walking Dead ugyan képregénynek indult, de igazi sikertörténet akkor vált belőle, mikor a televízióban is feltűnt. Senki, még maga az AMC csatorna se gondolta, hogy ennyire népszerű lesz: a jelenleg harmadik évadját taposó sorozatot már majdnem 11 millióan nézik Amerikában, és ha ehhez hozzávennénk a nemzetközi sugárzást és a letöltéseket, még ennél is nagyobb számot kapnánk!

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Terminal Reality

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 03. 29.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

The Organ Trail
2011 (TMWWMH)

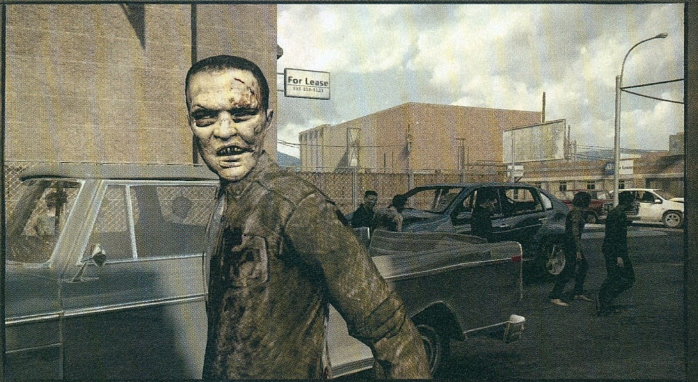
ZombiU
2012 (UBISOFT)

STREET FIGHTER

Előbb vagy utóbb még a legóvatosabbak számára is elkerülhetetlen lesz, hogy harcba bocsátkozzanak, ezen a téren pedig meglehetősen sok választási lehetőség van. A lőfegyveres összecsapás csípőből adja magát, de lőszerből kevés van, a csövet elhagyó golyó pedig a lehető leghangosabb dolog, és azonnal odacsődíti az élőholtak hordáját. Néha sokkal hasznosabbnak bizonyulhat egyszerűen ellopakodni, előbb persze elterelve a figyelmet, például egy sörösüveggel, egy zacskó érmével, vagy egy jól időzített petárdával. Ha pedig mégis úgy alakul, hogy ütni kell, akkor szinte bármi felkapható: egy kuka fedele, egy, az utcán heverő tűzoltóbalta, vagy egy hosszú nyelű csavarhúzó.

Mivel a küldetések többféleképpen is teljesíthetők (a háztetőkön ugrálva az ellenfelek legtöbbje kikerülhető, de onnét lepottyanni azonnali halált jelent), ezért a többszöri végigjátszás lehetősége adja magát – de megéri elkezdeni a menekülést? Az eddigi anyagokat látva nem biztos, hogy mindenkinek, a Survival Instinct ugyanis ronda. De úgy nagyon; úgy néz ki, mintha minimum hat-hét évvel ezelőtti technológiát használna, és a márciusi premierdátum alapján gyakorlatilag zéró az esélye annak, hogy annyit tudna változni, ami már vállalható végeredményre vezetne. A viaszbábukra emlékeztető élőholtak, a rettenetesen steril helyszínek, a borzalmasan textúrázott városok és sikátorok leginkább egy prototípus képét sugallják, és nem egy, a megjelenés ajtajában álló, szinte már befejezett termékét. Élőholtakkal, pláne a Walking Dead branddel bármit el lehet adni, de annak meg is van az ára – azt pedig itt életekkel és kiloccsanó agyvelőkkel mérik.

Az élőholtak száma ne tévesszen meg senkit! Az utcák ugyan nincsenek tömve velük, de már két-három zombi is halálos veszélyt jelent, így tömegharcokra, DOOM-szerű mészárlásra kár számítani.



TOTAL WAR™ ROME II

A Total War: Rome folytatására kilenc évet kellett várnunk, de megérte türelmesnek lennünk. Mi persze semmit sem bíztunk a véletlenre: egyenest az angliai Horshambe utaztunk, hogy a Creative Assembly főhadiszállásán vegyük szemügyre a Total War: Rome II-t!

[ÍRTA CHOCHO]

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013 ősz

STÍLUSMINTA

Rome: Total War
2004 (ACTIVISION)

Total War: Shogun 2
2011 (SEGA)

Manapság nem sok minőségi stratégiai játék jelenik meg: gyakorlatilag egyetlen kezünkön meg tudjuk számolni azokat a közelgő címeket, amiket tényleg érdemes lehet várni. Hiába, az RTS-ek átalakulnak, fogynak, és szép lassan kimennek a divatból – legalábbis akkor, ha nem a Blizzard fejleszti őket. Ugyanakkor a valós idejű stratégiáknak van egy alfaja, ami, bár sokkal komolyabb befektetés, mint egy multis rushra kihegyezett program, megtalálja a saját közönségét, sőt, itt-ott túl is lép a megszokott játékelemeken, hogy reálisan szimulálhassa a hatalmas hadseregeket mozgató háborúkat.

Ezeket a játékokat hívjuk wargame-eknek, a műfaj királya pedig a brit Total War-sorozat. A TW-széria egyszer már végiglovagolt a világtörténelmen, de most visszatér az ókori Rómába, ahol korábban császári győzelmet aratott a 2004-es Rome: Total Warral. Az eddigi infók alapján is sejtettük, hogy lenyűgöző játék készül a Creative Assembly műhelyében, ám a csapat horshami irodájának meglátogatása után biztosak lettünk benne, hogy az év vége felé érkező történelmi stratégia ugyanakkorát szól majd, mint elődje.

IGEN, ÍGY NÉZ KI!

A Total War: Rome II (a cím szórendje a Shogun II óta megváltozott) tehát visszatér az ókor legnagyobb

A teljes arcot eltakaró maszk nem éppen a legjobb választás egy csatához...

A páncél és a pajzs még csak megvéd az odatévedő acéltól, de a kutyákkal már más a helyzet

A magyar kapcsolat

Bár a Creative Assembly angol csapat, magyarok is dolgoznak a körében, összesen nyolcan. Közülük Gáspár János kampánytervezővel és Beressy Gábor tervezővel beszélgettünk egy sort, akik még kis hazánkban kezdték karrierjüket. Gábor neve egyébként külön kiemelendő, az ő munkáját dicséri a híres, tízperces Karthágó-demó, amely kiválóan bemutatta, mi is várható a Rome II-től.

birodalmához, ami végső soron jó hír, hisz sokan szerették volna látni, mit hoz ki a Creative Assembly a modern PC-k képességeiből, ha díszes légiókról és összevont, tengeren és szárazföldön egyaránt vívott csatákról van szó. Nos, nem szeretnénk nagyon előreszaladni, de az általunk élőben is megtekintett demó után ismét kalapot kell emelnünk az angol srácok előtt. Volt idő, mikor az RTS-eket nem a számítógépek képességeinek csillogtatására használták, de ez mára végképp megváltozott, annyira, hogy a Rome II-nél jobban kinéző stratégiát még nem nagyon láttunk. A grafikai részletesség egységenként nagyjából olyan, mint a PC-s Assassin's Creed II volt három éve, csak míg ott egy karaktert irányítottunk és láttunk harcolni, addig itt több száz katona esik egymásnak – még ha az animációk nem is olyan részletesek.

A fejlesztők persze ígérik, hogy ez a végleges változatra sokat javul majd, minden egyes baka egyedi mozdulatokkal, grimaszokkal indul csatába, amit csak még izgalmasabbá tesz a különböző kultúrák egyéni harcmodora. Változatosságra tehát nem lesz panasz, mindezt pedig valósághű környezettel tetézi a csapat. A világtérkép előreláthatólag nem változik sokat, de a csataterek jobban hasonlítanak majd a történelemkönyvekből ismert helyszínekre. Ott vannak mindjárt a képeken is látható magaslatok, fák, arányok. Ezekkel a Total War mindig bajban volt, még a Shogun II-ben is kilógott a lóláb. Ehhez képest a Rome II-ben a legmagasabb fa ötven méteres, és a sziklaormok, völgyek is hasonlóan felskálázódtak, így aztán a játék nyújtotta látványvilág sokkal realisztikusabb,

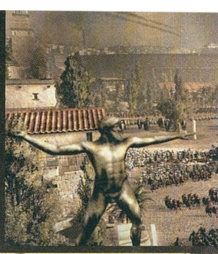
mint eddig bármikor, egyszersmind rámutatva, miért is éreztük olyan furcsának az eddig megjelent epizódokat. Noha a bemutatott demó mindössze egy germán erdei csatát prezentált, Európa különféle helyszínei kellően sokféle terepet villantanak majd, elég csak megtekinteni a karthágói összecsapást bemutató játékmenet-prezentációt, mely homlokegyenest eltérő környezetben játszódik. S hogy mi a helyzet a gépigénnyel?

Nos, mivel a motor a Shogun II-ben is alkalmazott erőmű továbbfejlesztett változata, a srácok igyekeznek a gépigényt az előző felvonás szintjén tartani, legalábbis ami a minimumbeállításokat illeti – erről részletesebb tájékoztatást a mellékelt szövegdobozban találtok. Most pedig, miután megnyugtattunk benneteket azzal kapcsolatban, hogy a program futni fog a PC-teken, és nem kell azonnal új, méregdrága hardverekért a boltba rohanni, ideje rátérni a játékmenet újdonságaira – lesz belőlük bőven.

KÖNYÖRÜLJENEK AZ ISTENEK!

A Rome II általunk látott prezentációja egy Historic Battle volt, mely játékmód nem ismeretlen a sorozat rajongói előtt. A pálya az időszámításunk szerint 9-ben vívott teutoburgi ütközetet dolgozta fel, mikor is a római Varus tábornok három légiója (cirka 20 ezer fő) megsemmisítő vereséget szenvedett a germán törzseket egyesítő Arminiustól, aki mellesleg római nevelést kapott. Hatalmas pofon volt ez a Római Birodalomnak, hisz nem egy összeszedett, évszázados múltú állam alázta meg az egyébként történelmi jelentőségű légiókat, hanem egy halom vadember, akiket a hazájuk iránti szeretet és a római beavatkozással szemben érzett gyűlölet fűtött.

Összetett témáról van tehát szó, melyet a Rome II igyekszik a kellő dramaturgiával tálalni. A pálya egy, a játék motorjával készült átvezető animációval indul és ér véget, a cél pedig nem más, mint elérni egy adott pontot a térképen a légiókkal. Győzelemre esély sincs, az ember azzal a furcsa tudattal játszik, hogy akármilyen ügyes legyen is, ki fog kapni



A Total War fejlesztői le sem tagadhatnák, hogy a Rome II fejlesztése során hatalmas segítséget nyújtott a kultikus film, a Gladiátor: a fenti jelenet mintha pont abból származna

a germánoktól, akik a korábbi részekben látott, merev stratégiától eltérő módon harcolnak. Úgy viselkednek, mint a gerillák: megbújnak a magas fák árnyékában, mi pedig nem látjuk őket egészen addig, míg ránk nem rontanak vérszomjas ebeik társaságában. Bizony, lesznek kutyák is, s ha már itt tartunk, érdemes kitérni kicsit az egységekre. A Rome II-ben összesen hétszáz típussal találkozhatunk, nyolc játszható népre elosztva. A rómaiakon, a punokon, a makedónokon és az icenusokon (ez egy brit törzs volt) kívül immár a germánok és a gallok is lelepleződtek, és elméletileg az összes oldal saját taktikákat alkalmaz, melyek illeszkednek a módosított szabályokhoz.

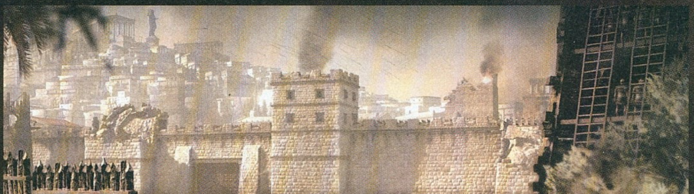
Egyike ezeknek, hogy a Rome II-ben az egységek látótávolsága teljesen megváltozott, mi játékosok sem látunk többet annál, amit a katonáink. Ez a játékmenet nyelvére fordítva azt jelenti, hogy egy olyan természeti nép, mint a germán, könnyen felszámolhat egy masszív, nyílt területeken edződött római légiót. A kulcs tehát az aszimmetrikus tervezés: nincs két egyforma csata, unalmas, egymást majmoló egységek sora. A nighthuntersnek keresztelt modellek példázzák legjobban a fejlesztők dizájnon belüli hozzáállását: tetőtől talpig fekete harci festés borítja a testüket, ami egy éjjeli rajtaütés során észrevehetetlenné teszi őket. Persze egy római hadsereg még így is nagyon kemény dió. Hogy lehet tehát végleg elintézni őket?

Nos, a Rome II-ben a kampányfelületnek is közvetlen kihatása lesz a csataterekre. Használhatunk különféle extrákat (ha úgy tetszik, perkeket), melyek más és más telepíthető fegyvereket adnak a játékosok kezébe. Ilyenek például a lángoló szurokgolyók, amik a körökre osztott világtérképen aktiválva a valós

idejű ütközetek során gurulnak végig a pályán, egységek tucatjait pusztítva el – de persze a Total War: Rome II igyekszik a realitás talaján maradni, ami azt jelenti, hogy ilyenkor a germánok is veszthetnek embereket, ha óvatlanok. Hasonlóan trükkösnek ígérkezik az éles kövekből összeállított, csatatérre fektetett „szőnyeg": a rajta masírozó katonák kénytelenek óvatosan, lassan közelíteni, s bár védekezni így is tudnak, mozgásuk erősen korlátozott, egy-egy nyílzápor után könnyebben megadják magukat. Igaz ugyan, hogy a Total Wartól eddig sem álltak távol a csapdák, rajtaütések, de a Rome II-ben az egész rendszer életszerűbb, realisztikusabb lesz. Jamie Ferguson, a csaták megtervezéséért felelős tervező szerint a frakciók közti különbségek adják a Rome II igazi eszenciáját. A görögökkel vívott harcok nem lesznek ugyanolyanok, mint a brit

A GÉPIGÉNY

A gépigényről már volt szó a cikkben: a CA szeretné elérni, hogy a Rome II minimum követelménye egybeessen a Shogun II-ével. A megoldás a moduláris motor: a grafikusok több modellt, textúrát, effektet terveznek, melyek bekerülnek a végső kódba, s ahhoz mérten aktiválódnak, hogy mennyire erős a PC-nk. Szóval, ha valakinek futott a Shogun II lebutítva, annak a Rome II is fog, noha a grafikai opciókat az egekbe is tornázhatjuk, ha akarjuk (és tudjuk). A DirectX 11 teljes körű támogatása és az új fénykezelő rendszer bivalyerős PC-t igényel, úgyhogy, ha hihetünk Al Bickham kommunikációs igazgatónak, nincs igazi maximum gépigény.



Teljesen más érzés díszesen felépített városban harcolni, mint a vadonban

csaták – rá leszünk kényszerítve, hogy folyamatosan újabb és újabb stratégiákkal álljunk elő.

MINDEN A RÉGI?

A játékmenet kiegyensúlyozásán és átalakításán túl persze muszáj leszögezni, hogy a Rome II még mindig egy Total War-játék, így érthető, hogy a sorozat legfontosabb elemei most is visszaköszönnek. Lesz világtérkép, melyen körökre osztva mozgunk, és persze a fent részletezett valós idejű összecsapásoknak is fontos szerep jut, noha valószínű, hogy ahogy eddig, most is át lehet ugrani őket. Azért a feltételes mód, mert a kampány működéséről nem sok információt osztott meg velünk a csapat. Most is provinciákra tagozódik a térkép, ám újdonság, hogy ezúttal nem kell mindegyiket megostromolnunk, lesz, ahová elég bevonulnunk, és máris a miénk.

Az adózás rendszere és a provinciák működése sokkal személyesebbé válik, a különböző területeken más-más viselkedésre számíthatunk a hatalmunk alá hajtott népektől. Időnként lázadoznak majd kicsit, másszor örülnek, hogy a nagy Róma felkarolja őket – igazából sok részlet még nem ismert, de mivel az eddigi részekben is sikerült kiegyensúlyozni a birodalmi menedzsmentet, megelőlegezzük a bizalmat.

Ez pontosan az a nézet, amely egyáltalán nem reprezentálja a Rome II játékmenetét, mert nincs az a stratéga, aki nem felülről, madártávlatból szemléli a csatateret, hanem testközelből, szinte a katonái oldalán állva nézi végig a vérontást

A hadakat illetően azért lesznek változások: bevezetésre kerülnek a kombinált csaták, melyek a Rome II nagy újdonságai.

> Hihetetlen, hogy már kilenc év telt el az első Rome kiadása óta. Mindenki jobban teszi, ha csak az emlékeinél marad, a játék ugyanis nem öregedett túlságosan jól.

Eddig is voltak ugye tengeri összecsapások, de lássuk be, papíron jobban mutattak, mint a monitoron, ahol is sokszor unalomba fulladt a hajók torzsalkodása. Nos, ez már a múlté, a Rome II-ben nagy szerep jut ugyanis a partraszállásnak, és úgy összességében az óceánnak. Miközben seregeink a szárazföldön igyekeznek felállítani a hatalmas ostromgépeket, a víz felől folyamatosan érkezik az erősítés, melyet természetesen nekünk kell irányítanunk. Az Empire-ben és a Shogun II-ben a hajók inkább mint épületek funkcionáltak, most viszont egységekként, amik további egységeket cipelnek a hátukon. Gáspár János kampánytervező szerint a csaták folyamán az interakciók, kampányoldalon pedig a logisztika jelentette a legnagyobb kihívást a kombinált támadások alatt: minél több egységet irányítunk, annál nehezebb átlátni a pályát. Ezért jelenik meg a taktikai nézet, aminek a segítségével madártávlatba ugorva vehetjük szemügyre a seregeket. Fentről észrevehetők az optimálisabb útvonalak is, és bár ilyenkor nem adhatunk ki viselkedési parancsokat, hadaink mozgását koordinálhatjuk. Ötletes megoldás, furcsa, hogy eddig nem hiányoltuk.

ERŐLTETETT MENET

A Total War: Rome II tehát egyszerre lesz ismerős és új: bár a legfontosabb játékelemek maradnak, az apróbb változtatások és a látszólag talán annyira nem jelentős, de hosszabb távon sorsdöntő fejlesztések egy nagyon összetett és ígéretes RTS-t vázolnak fel. Persze még így is nagyon sok kérdés maradt megválaszolatlan. A többjátékos mód például nem került részletezésre, csak azt tudjuk, hogy lesz, de a srácok azon túl, hogy a bajszuk alatt mosolyogva közölték, hogy „nagy dolgokra készülnek", semmit sem voltak hajlandók elárulni – még.

Dramaturgiával rendelkező, szép ívet leíró történetre ugyan nincs sok esély, de már kidolgozottabb háttere lesz a kampányban felbukkanó fontosabb karaktereknek, pont úgy, mint ahogy a szerepjátékokban szokás. Szerencsére annyira sokat nem kell rá várni, a Rome II még idén ősszel boltokba kerül, a Creative Assembly új, második csapata pedig már a Warhammer Fantasy feldolgozásának folyamatát is elkezdte, szóval éppen itt az ideje elkezdeni gyűjtögetni a malacperselybe, és átnyergelni szépen a következő két oldalon olvasható fejlesztői interjúra, amelyben egyéb érdekességek is kiderülnek az év talán legösszetettebbnek ígérkező RTS-éről – többek között, hogy létezhetne-e modern korban játszódó Total War-felvonás.

Interjú a fejlesztőkkel

Ha már elugrottunk a ködös Angliába a Total War: Rome II kedvéért, mikrofonvégre kaptuk a fejlesztőket is, akik szíves-örömest válaszoltak kérdéseinkre. Sok általuk megosztott infó az előzetesünkben kapott helyet, de bőven maradt még muníció erre a két oldalra is.

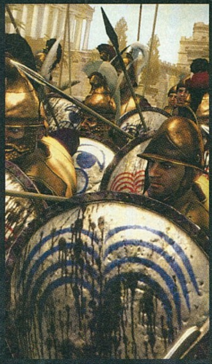
Leszámítva a nyilvánvaló, évek folyamán végbemenő technológiai fejlesztéseket és átalakulásokat, mi jelentette a legnagyobb kihívást a Rome II fejlesztése során, és miképp oldottátok meg azt?

Nos, a technikai dolgokat félretéve, mint amilyen a grafika vagy a fizikai fejlődés, a legnagyobb nehézség a játék világának hiteles megalkotása volt. Illetve, hogy eltérő módokat adjunk a játékos kezébe, melyekkel élhet, szóval, hogy máshogy játszhasson a rómaiakkal, a punokkal, a gallokkal, a britekkel. Vagyis, hogy biztosítani tudjuk a különböző frakciók közti változatosságot. Csakhogy a kampánytérkép sokkal északabbra nyúlik, mint az első Rome-ban, ami azt jelenti, hogy olyan népekkel is kapcsolatba kerülhetünk, akikkel korábban nem. Fel kellett dolgoznunk az ókori világ méreteit, szem előtt tartva, hogy ne rójunk túl sok mikromenedzselést a játékos nyakába. Ezt szolgálja a provinciák működésének megújult módja is, hiszen immáron adminisztrációs központokkal dolgozunk. A Shogun II-ben minden új területet egy ostrommal kellett megszerezni; arra gondoltunk, hogy az ostromok számát csökkenteni kéne a változatosabb csaták kedvéért. Ezért aztán úgy döntöttünk, hogy minden provinciának lesz egy igazgatási központja, ami lehet egy kis település, vagy egy nagyobb város, mint Karthágó vagy Róma, és ezeket a helyeket többféle módon is meg lehet hódítani.

Van, amiket le kell rohanni, másokon áthalad egy folyó, és így kell kitalálni, miként jussunk be... Így hát többféle módon harcolhatunk, sőt, a provinciáknak hála a menedzselés is visszaszorul kicsit. Szerintünk egy stratégiai játéknak a döntések szabadságáról is szólnia kell, és ezt akadályozta volna a túl sok aprólékos munka, amit igyekeztünk kordában tartani. Megérteni ezt a hatalmas skálát, és valósághűen visszaadni az ókori világot. Ez volt a legnagyobb kihívás. Én személy szerint úgy érzem, sikerrel jártunk. A Rome II kiadása után látszani fog, hogy a játékosok, a vásárlók is így gondolják-e!

A Rome II fejlesztését nem egy összevont csapat menedzseli, hanem kisebb, egymástól jórészt elkülönülő csoportok, akik modulokat építenek, melyeket később egybegyúrva kapjuk meg a végleges játékot. Megszokott módszerré válhat ez a játékvilágban, ahogy a technológia egyre összetettebb feladatok elé állítja a fejlesztőket?

Nekünk gyakorlatilag két játékunk van egyben! Először is ott van a valós idejű hadi oldal, amiben ezer meg ezer egység esik egymásnak. Ez már önmagában komoly kihívás, de ezen túl még ott a világtérkép is, egy stratégiai metajáték, amit egy külön csapat készít, és nem igazán fedik egymást a munkáik. Na most, ahogy mi fejlesztünk játékot, az eléggé más, mint mondjuk egy FPS-t készítő csapat esetében látható. Már a pályatervezés sem hasonlít. A mi játékunk nem lineáris, ellenben egy Half-Life-fal, amely folyosókból áll, éppen ezért teljesen más megközelítést igényel, mint egy stratégiai program.



Ilyen az, mikor nem csak az ág húzza a szerencsétleneket, de az égből még tűz is hullik a fejükre

Akár egy kifejezetten olcsón mért nyaralással is felér a játék néhány jelenete, elvégre a Colosseumot egészen biztosan nem lehet már ilyen állapotban látni, ahogy egy római katona sem fog az utcákra vonulni soha többé

A Total War csapat most 150 főt számlál, elég nagy a brigád. Mindenkinek megvan a maga saját időrendje, amit követnie kell, mondjuk meg kell csinálnia százféle sisakot, aztán száz pajzsot, száz vértet és így tovább. Ekkor lép a képbe a főgrafikusunk, Jack, aki összerakja a dolgokat, és ha minden elem stimmel, akkor kész van egy modul. Ezzel szemben egy FPS-ben van, mondjuk, hét fegyver és 10-12 különböző ellenféltípus. Egy ilyen játékot más módon fejlesztenél ki. Szóval nem vagyok meggyőződve róla, hogy a mi fejlesztési metódusaink minden más stílusban megállnák a helyüket. Nem állítottunk fel egy követendő sémát. De ha Total War-játékot akarsz készíteni, akkor határozottan így kell csinálnod!

Átnyergelve kicsit a kampányra, mely ugyebár a Total War-sorozat gerincének minősül: mennyit változott a játék világtérképe a Shogun II óta? Milyen újdonságokra számíthatunk?

Nagyobb lett, ez egyértelmű, a változatosság kedvéért. Nagyon sok lehetőség van, főleg a természet adta lehetőségek nőttek meg. Az egyik nagy változás a tenger átalakítása. Sokkal fontosabb, hogy most már tudod kontrollálni valamilyen szinten ezt a részt, és ez a kontroll nagy szerephez jut. A már emlegetett kombinált csaták esetében is fontos, hogyan tudod együtt mozgatni a haditengerészeti egységeidet és a csapatszállítóidat. A másik nagyon fontos változtatás, hogy megváltoztak a provinciák. A Rome-ban és a Shogunban egy provincián belül lehettek farmok és egyéb specialitások, de ahhoz, hogy ezeket megszerezd, az egész területet el kellett foglalnod. Most változtattunk annyit, hogy a provincia egy nagyobb egység. Egy provincián belül lehet több terület, a központja a már említett adminisztrációs bázis, ami most is egy nagyváros. De a provincián belüli specialitások (mint a már említett farmok) a Rome II-ben külön régióban vannak, ezeket nem feltétlenül kell megostromolni.

Van, amikor csak simán benyomulsz és elfoglalod, máskor egy szárazföldi csatát vívsz. Így ha szükséged van egy vasbányára, nem kell az egész provinciát leigázni, elég azt az egy kis területet elfoglalni. Amikor viszont menedzseled a provinciákat, az egészet egyben irányítod – az pedig, hogy mit csinálsz a területekkel, bár nem egyszerűsödött, könnyebben kezelhető lett.

Sok játékos van, akik szívesen látnának egy első vagy második világháborút feldolgozó folytatást. Működhetne a Total War játékrendszere a modern korokban is? Nehéz-e ugyanolyan dinamikusan ábrázolni az ókori ütközeteket, mint a lőfegyveres csatákat?

Persze, abszolút! Ha összedugjuk a fejünket, bármilyen kort képesek lennénk feleleveníteni, ehhez kétség sem férhet. Elég csak megnézni a korábbi részeket, és látszik, hogy mennyire széles palettán mozog a sorozat. Ha a Total War-játékokról esik szó, az emberek rögtön azt kérdezik, hogy mit csinálunk legközelebb. Elég hosszú listánk van arról, mihez szeretnénk kezdeni a szériával, és egy rakás történelmi korszak szóba jöhet. Sokat vitatkozunk róla, hová kéne kormányozni a hajót, és vannak, akik néha feldobják, hogy csinálhatnánk sci-fit is! Mielőtt nekiestünk az Empire-nek, mindenki azt kérdezte, hogy tudunk-e lőfegyveres csatákat építeni. A válasz igen, és azt hiszem, hogy ha megnézed Shogun II: Fall of the Samurait, remekül látható a hagyományos kardok és a fegyverek közti átmenet. Van gépfegyver, puska, egy csomó elem, ami átnyúlik a fejlettebb korba. Nem látom hát okát, hogy miért ne tudnánk megcsinálni.

Sokak szerint a Total War egy halom katonáról szól, akik egymásnak feszülnek, de szerintem ez csak azon múlik, hogyan szervezik magukat a seregek. Persze, ilyet még nem csináltunk, nagy munka lenne. De nem hiszem, hogy lenne bármi oka, ami miatt nem működne a dolog. A motorunk remek dolgokra képes, ezt láthattad is. Talán a teljes nyugati frontot nem tudjuk lemodellezni, de részleteiben igenis kivitelezhetnénk.

Ami a korok közti különbségeket illeti, úgy gondolom, mind az ókornak, mind az újabb időknek megvannak a maguk kihívásai. A rómaiakat irányítva talán nem játszadozhatsz tankokkal meg rakétákkal vagy vadászgépekkel, de kapsz valami sokkal jelentősebbet, kegyetlenebbet, ami nem feltétlenül jellemzi a modern hadviselést. Nem nagyon hasonlíthatók össze, egyszerűen más világ a kettő!

WALL-E BEKEMÉNYÍT
HAWKEN
BÉTATESZT

AZ INGYENESEN JÁTSZHATÓ JÁTÉKOKNAK SE SZERI, SE SZÁMA, NEKÜNK IS EGYRE NEHEZEBB DOLGUNK AKAD AKKOR, HA VALAMI KÜLÖNLEGESET SZERETNÉNK KIVÁLASZTANI AZ EGYRE DUZZADÓ FELHOZATALBÓL. SZERENCSÉRE A HAWKEN PONT ILYEN, HISZEN MÁR ELSŐ KÉPKOCKÁJÁNÁL MAGÁVAL RAGADOTT MINKET.

De mitől is igazán érdekes egy olyan játék, amely egy friss, szinte első fejlesztéses stúdióból érkezik? Miért érdemes figyelemmel követnünk az Adhesive Games munkásságát? Jó kérdés, hiszen a Hawken valójában nem egy forradalmi alkotás. Egyszerű, robotos lövöldözős játék, amelynek nincs egyszemélyes játékmódja, nincs túlbonyolított fejlődési rendszere. Mégis minden porcikájából árad a szakértelem, az igényesség és a szépség; egy olyan program, aminek minden esélye megvan arra, hogy felvegye a versenyt korunk legnépszerűbb ingyenes játékával, a World of Tanksszel.

És hogy milyen játék is a Hawken? Egy mech-központú aréna-shooter, tehát magyarosan szólva egy robotos, multiplayerre kihegyezett lövöldözős program. A játék egyszerű alapokon nyugszik: a játékos kap egy mechet, rányom a Play gombra, kiválasztja a számára ideálisnak tűnő játékmódot, és elindul vadászni – innentől már minden megy magától. Rátesszük kezünket a WASD gombokra, az egérrel becélozzuk az első pirosan felvillanó ellenséges játékost, majd meghúzzuk a ravaszt. A programot egyszerű, könnyen elsajátítható alapok jellemzik, egy idő után azonban egy összetett rendszer képe fog kirajzolódni előttünk, mely hasonlóképp nagy vetélytársához, a World of Tankshez, akár hónapok elteltével is tud majd újat mutatni.

MI IS AZ A HAWKEN?

Bár egy multis játéknál a legkevésbé vagyunk kíváncsiak annak történetére, azért a Hawken készítői igyekeznek másképp kezelni ezt a dolgot, s komoly háttérvilágot készítettek játékuk alá, amiről azonban eddig nem sokat árultak el. Amit tudunk, hogy a történet szerint egy Illal nevű, emberek lakta planétán járunk, melyet a gyors iparosítással a teljes pusztulás szélére sodortak lakói. A megmaradt erőforrásokért most véres csaták folynak, és mi ennek a háborúnak az egyik szürke katonáját fogjuk alakítani. Pont. Nincs tovább. Kétségtelen, hogy az Illal élettelen bolygóját feldolgozó sztori rövid, de szerencsére itt nem ér véget, ugyanis már megjelent az első három (ingyenes) Hawken képregény, melyben jóval többet is megtudhatunk erről a disztópikus világról, sőt, már készül a Hawken rövidfilm is.

Na de térjünk vissza a játékra! A Hawken tehát egy aréna-shooter, annak minden előnyével és hátrányával. Az akció remek, a játékmenet pompás, a harcrendszer pedig kiváló. Viszont stílusából adódóan nincs túlbonyolítva, nincsenek mély fejlődési rendszerek, és mivel ingyenes, utat enged a legfiatalabb, gyakran nem túl tapasztalt játékosok számára is. Szerencsére minden hibája és hiányossága ellenére a mérleg nyelve a pozitív irányba billen el: egy kifejezetten jó játékot ismerhettünk meg a bétateszt során. A játékmenet tehát pofonegyszerű: belépünk egy arénába, mely telis-tele van épületekkel, gépekkel, majd elkezdjük felkutatni és megsemmisíteni az ellenfél csapatának tagjait. Lőszerünk kifogyhatatlan, csupán fegyverrendszerünk túlmelegedésére kell figyelni, valamint arra,

hogy mindig legyen elég tartalék-üzemanyag arra az esetre, ha a levegőbe szeretnénk emelkedni, vagy ki akarunk slisszolni egy egérfogóból. Ha megsérülünk, akkor menet közben bármikor leállhatunk javítani magunkat (bár ilyenkor a mechünk nagyon védtelen lesz), valamint a lelőtt gépekből is vehetünk fel javítócsomagokat. Amennyiben megsemmisülünk, pár másodperc múlva már újra a pályán találjuk magunkat, és ott folytathatjuk a harcot, ahol abbahagytuk. A képernyő sarkában van egy radarunk is, melyen figyelemmel kísérhetjük ellenfeleink mozgását, bár ők többnyire csak akkor tűnnek fel számunkra, ha már tüzet nyitottak ránk vagy a társainkra. Ezen kívül érdekesség még, hogy minden mech rendelkezik egy különleges, egyedi képességgel, amelyekkel gyakran

Garantáljuk, hogy az ingyenes Hawken grafikai színvonalától neked is le fog esni az állad

Öt ingyenes játék, amit ajánlunk

Természetesen nemcsak a Hawkennel, de sok más programmal játszhatunk úgy, hogy egy fillért sem költünk rá – és most nem a warezolásra gondolunk! Rengeteg ingyenes játék létezik még a neten, csak sajnos az a gond velük, hogy némelyik minősége... nos, finoman szólva pozitívan aligha értékelhető. Az alábbiakban összegyűjtöttük azokat a programokat, melyeket mindenképp érdemes kipróbálnotok, hiszen kivételesen jó produktumok. A sorrend ne tévesszen meg senkit: ez nem egy toplista, szerkesztőségünk egyformán ajánlja mindegyik címet!

World of Tanks

A WoT minden idők egyik legnépszerűbb ingyenes játéka, melynek lassan finisbe ér folytatása, a World of Warplanes is. A játékban – címéből adódóan – lánctalpas harckocsikkal kell csatába masíroznunk egy alapos műgonddal felépített pályán, a cél pedig az ellenfél megsemmisítése. Bár játékmenete egyszerű, de mély fejlődési rendszere, trükkjei hónapokra leköthetik a játékost.

Team Fortress 2

A Team Fortress második része 2011 szeptemberében, közel 200 javítás és négy év fejlesztés után vált teljesen ingyenessé. Azóta is a Steam legtöbbször letöltött játéka, melyet valószínűleg még azok is kipróbálták, akik zsigerből utálják az összes multiplayeres lövöldözős címet. Különösen jó látni, hogy bár egy bő öt éves játékról van szó, a minősége szinte semmi sem kopott.

PlanetSide 2

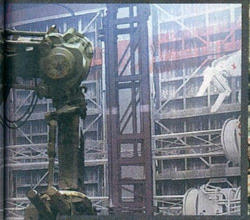
A PlanetSide 2 a legújabb játék a listánkon, melyet legutóbbi számunkban erős 84%-os értékeléssel jutalmaztunk. A Sony Online shooterében több száz, vagy akár több ezer játékos küzd egyidejűleg Auraxis bolygójának kincseiért, hatalmas, véget nem érő csatákban. Többféle kaszt, fejlődési rendszer, vezethető járművek – ráadásul mindez ingyen!

Tribes Ascend

A Tribes-játékok nagyon nagy múltra tekintenek vissza, viszont az Ascend az első ingyenes rész a sorozatban. A játék egy multis lövöldözős program, melyben két szemben álló félnek kell megszereznie a másik bázisán található zászlót, és amelyben tankokkal, repülőgépekkel, gyors quadokkal is mozoghatunk és harcolhatunk. Az Ascendet kifejezetten jó értékeléssel illettük.

BF Heroes és Play4Free

A Battlefield-sorozatnak két ingyenes része is megjelent már, melyek remek alternatívát nyújthatnak azoknak, akiknek a gépén már nem indul a Battlefield 3. A Heroes 2009-ben látott napvilágot, rajzfilmes grafikája, TPS nézete különösen kirítt a sorozatból. A 2011-ben megjelent Play4Free már jóval ortodoxabb lett, valójában a BF2 kicsit javított, felturbózott változata.



A pályák kidolgozottsága és részletessége olyan szintű, hogy szinte beleszédül az ember

megfordíthatjuk egy-egy harc kimenetelét, vagy segíthetjük velük a csapatunk győzelmét. Van olyan gép, amelyikkel pajzsot dobhatunk magunk köré, van, amelyikkel szellemrobotokat hagyhatunk magunk mögött, vagy olyan, amivel megzavarhatjuk az ellenfél radarját.

HARCI TAPASZTALATOK

Játékmódokból egyelőre négy különbözőt találhatunk a Hawkenben. Először is van hagyományos deathmatch, ahol mindenki lő mindenkire. Uncsiiiiii! A második játékmód már jóval népszerűbb, itt csapatokban kell egymásra vadászni – a cél természetesen az, hogy egy bizonyos időkereten belül minél több pontot gyűjtsön össze kompániánk. A harmadik már kicsit érdekesebb, és Missile Assault névre hallgat. Ebben a játékosoknak három rakétaállomást kell megkaparintaniuk, majd azokat minél tovább megtartani, hogy birtoklásukkal megsemmisítsék az ellenfél bázisát. Minél tovább sikerül birtokolni két vagy akár három silót, annál nagyobb az esélyünk a győzelemre. Az utolsó játékmód Siege néven ismert, s ez már igazi csapatmunkát, komoly összefogást kíván a játékosok részéről. Ez volt a kedvencünk! Itt is csapatjátékról van szó, de nem csupán egymás kergetéséről beszélünk, ugyanis a célunk az, hogy átjuttassuk a bázisunkon található csatahajónkat az ellenfél bázisa fölé. Ehhez először a játékosoknak üzemanyagot kell gyűjteniük, majd visszaszállítani azt a bázisra, ahol hajónk várja a feltöltést. Ha sikerül elég naftát összehordanunk, akkor a jármű elindul, és komótos tempóban levadássza a földön futkározó ellenséges bakákat. Ezt az ellenlábasaink kétféle módon akadályozhatják meg: vagy golyót nem spórolva lelövik a hajónkat, vagy megkaparintják a pálya közepén lévő légvédelmi üteget, amivel elég hatékonyan megvédhetik magukat. A játékmód egyetlen hibája, hogy még az indulás előtt végignézhető oktatóvideó ellenére is kevesen voltak azok, akik felfogták, mit is kéne csinálniuk. Sajnos úgy tűnik, hogy hiába szeretnénk kitörni a team deathmatchek szürkeségéből, hiába vágyunk valami újra, egy ingyenes játék esetében ez többnyire csak hiú ábránd marad.

ADATOK

KIADÓ
Meteor Entertainment

FEJLESZTŐ
Adhesive Games

MŰFAJ
aréna shooter

MULTI
van

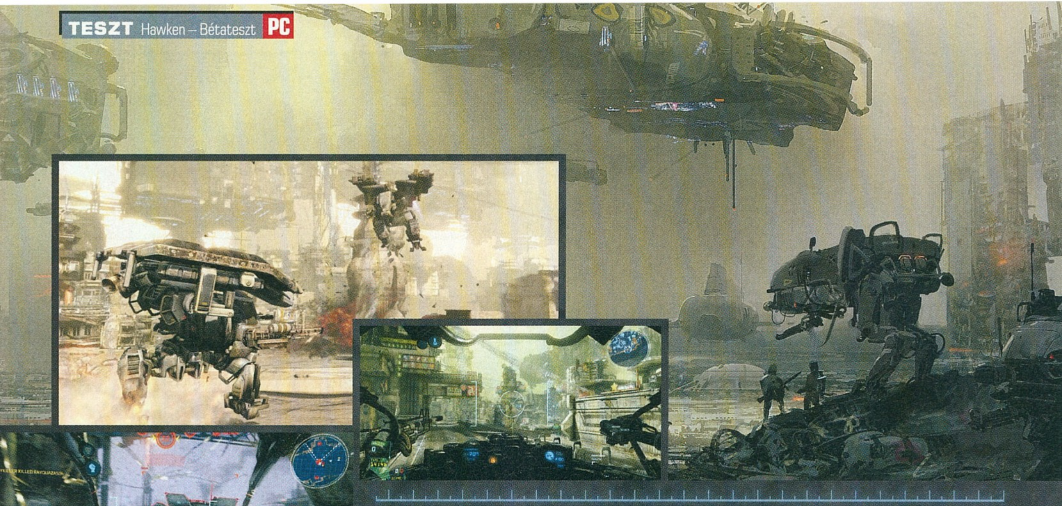
GÉPIGÉNY

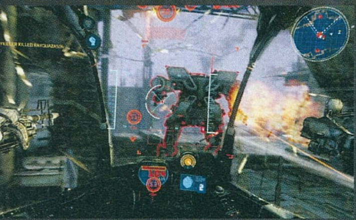
2 GHz Dual Core processzor, 3 GB memória, 512 MB-os, Shader Model 3.0 kompatiblis videokártya (például: nVidia 9800 GTX vagy AMD HD 5670), 5 GB szabad hely a merevlemezen, internetkapcsolat

ÚRISTEN, EZ HOGY NÉZ MÁ' KI?!

A Hawken ütőkártyája viszont nem játékmenetében, hanem megvalósításában keresendő. Robotos lövöldözős játékból már épp eleget láttunk ahhoz, hogy tudjuk, nem sok extrát kínál számunkra az Adhesive Games produktuma, mégis sikerült pillanatok alatt belopnia magát a szívünkbe. Ennek oka az, hogy bár általában nálunk a külsőségek másodlagos szempontnak számítanak, itt egész egyszerűen olyan észbontóan jól néz ki a játék, hogy nem lehet szabadulni mellőle. Ha pár évvel ezelőtt, a Mechwarrior 4 intróját nézve azt mondják nekünk, hogy tíz év múlva ennél a render-videónál tízszer jobban kinéző játékkal fogunk játszani, valószínűleg csak legyintettünk volna. Most, hogy itt a Hawken, és ránézünk egy átlagos jelenetére, képtelenek vagyunk ép ésszel felfogni, hogy mekkora utat is tett meg a számítógépes grafika az elmúlt évek során.

Nem túlzás kijelenteni, hogy a Hawken az egyik legszebb PC-s játék, amit valaha láttunk. A





A Hawken közel sem tökéletes alkotás, de olyan minőséget képvisel az ingyenes játékok között, amire csak nagyon ritkán van példa. Pillanatok alatt képes beszippantani bárkit.

Hiába ülsz hatalmas monstrumokban, az erő itt sem vált ki mindent, muszáj taktikázni, ha az élen akarsz végezni

táj hihetetlen életszerű, a robotok elképesztően jól néznek ki, a képernyőnk síkjába helyezett műszerek pedig páratlan hangulatot kölcsönöznek az egész programnak. Ha a valóságban lennének harci robotok, pont így képzelnénk el azokat. Technológiai szempontból egy irigylésre méltó alkotásról van szó, amely annak ellenére, hogy sosem látott grafikával kelti életre a jövő háborúját, mégis barátságos gépigénnyel rendelkezik, így még 3-4 éves számítógépek birtokában is megpróbálkozhattok a telepítéssel. A látványért egyébként az Unreal motor 3.0-s változata felel, de jó pár apró trükk teszi igazán gyönyörűvé a játékot, ilyen például a képernyőn látható szemcsés szűrő.

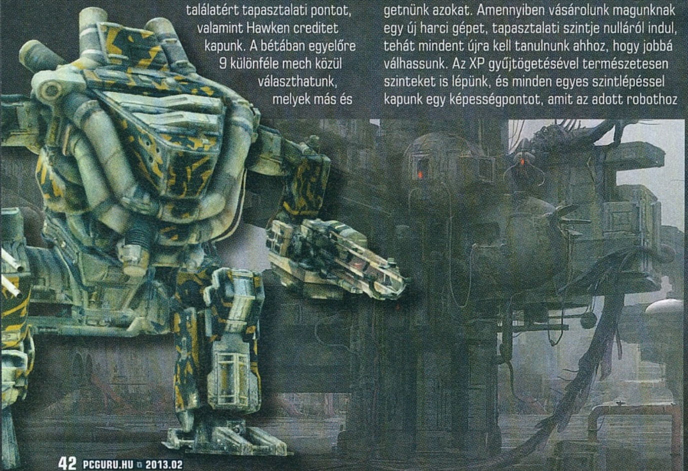
FEJLESZTÉS, FEJLŐDÉS, ÉS AMI MÉG JAVULHAT

A Hawkenben szerencsére nem minden a harcról szól, ugyanis minden lelőtt ellenfélért, sőt, szinte minden találatért tapasztalati pontot, valamint Hawken creditet kapunk. A bétában egyelőre 9 különféle mech közül választhatunk, melyek más és más játékstílust kívánnak meg – erről részletesebben lásd cikkünk utolsó oldalát. Ezeket az új mecheket a játékban kapott Hawken creditből, vagy a valódi pénzért vásárolható Meteor creditekből vehetjük meg magunknak. Egy új mech ára nagyjából 1500 forint körül mozog, de természetesen nemcsak új lépegetőket, hanem fegyvereket, különféle extra kiegészítő felszereléseket, valamint módosított karosszériát is beszerezhetünk. A mikrotranzakciós rendszer elengedhetetlen velejárója minden free-to-play játéknak, ám szerencsére a készítők itt is megadják számunkra az esélyt arra, hogy megfelelő mennyiségű játékkal kiváltsuk a valódi pénzt, s csupán Hawken creditből megvegyünk magunknak majdnem mindent, amit szeretnénk.

Visszatérve a tapasztalati pontra, a Hawkenben található egy fejlődési rendszer is, ami elsőre kicsit szokatlan volt számunkra, ugyanis XP-t nem a pilótánk kap, hanem minden robothoz külön kell gyűjtögetnünk azokat. Amennyiben vásárolunk magunknak egy új harci gépet, tapasztalati szintje nulláról indul, tehát mindent újra kell tanulnunk ahhoz, hogy jobbá válhassunk. Az XP gyűjtögetésével természetesen szinteket is lépünk, és minden egyes szintlépéssel kapunk egy képességpontot, amit az adott robothoz tartozó képességfán költhetünk el. Itt három különféle irányba fejleszthetjük lépegetőnket: erősíthetjük támadási tulajdonságait (jobb tűzgyorsaság, nagyobb sebzés), illetve feltornázhatjuk a védelmét, valamint a mozgását – minden irányban 11 képességre szórhatjuk el a megszerzett pontokat.

A játék ezen részével viszont nem voltunk száz százalékban megelégedve. Jobbnak láttuk volna, ha nem csak robotjaink, hanem a pilótánk is külön fejleszthető lenne, továbbá hiányzott az igazi mélység és az összetettség a fejlődési rendszerben. Emiatt félő, hogy egyesek számára hamar monotonná, unalmassá válik majd a Hawken, annak ellenére is, hogy minden más fronton tökéletesen teljesít a játék. Kínkeservesen megszerzett Hawken creditjeinket sem igazán éreztük elegendőnek, hiszen túl sok mindenre költhetnénk el őket, de még a legolcsóbb alkatrészek megvételéhez is 4-5 órát kell küzdenünk – és akkor még nem beszéltünk arról, ha új robotot akarunk vásárolni...

Úgy érezzük, hogy többféle fegyverrendszer és kiegészítő komponens kellene a játékba, melyek olcsóbbak, vagy legalább átrakhatók lehetnének az újonnan megvásárolt mechekre. Remek iránymutató lehetne a játék számára a World of Tanks, ahol egy-egy fejlesztés megvásárlásával komolyabb, érezhető előnyhöz jutunk, és nem csak 1,5 százalékos sebzésbónuszok járnak több órányi játékot követően – remélhetőleg a készítők is gondoltak már erre, s kicsit komolyabb rendszer kerül majd a végleges változatba, mint amit eddig láttunk.



VÁRJUK MÁR!

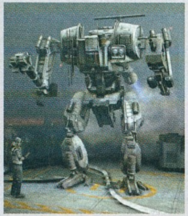
Ám jól tudjuk, hogy még nincs minden kőbe vésve, egy bétaverzió alapján nem szabad elhamarkodott következtetést levonni semmiről. Az biztos, hogy a harcrendszer remek, a látvány pedig pazar, tehát már most biztos alapokon nyugszik a játék. Az is tuti, hogy mi ott leszünk a megjelenés napján, hogy letöltsük a játékot, és bízunk benne, hogy a bétatesztünkkel a ti kedveteket is meghoztuk a Hawken kipróbálásához.

HAWKEN ROBOTKATALÓGUS

A Hawkenben kilenc különféle mechanikus bestiát találunk a garázsban, melyek közül kiválaszthatjuk a számunkra legideálisabb szörnyeteget, ha összejön a megfelelő mennyiségű Hawken credit a beszerzésükhöz. A robotokat megvehetjük valós pénzért vásárolható Meteor creditért is – a bétateszt folyamán közel 1500 forintba került egy új példány. Kezdéskor minden játékos kap egy CR-T Recruit nevű jószágot, ami leginkább egy két lábon járó mikrosütőre emlékeztet, viszont szakértő kezekben ugyanolyan halálos lehet, mint bármely más mech a listáról. Figyelem, a robotoknál minél több csillag szerepel, annál nehezebb a kezelésük!

ASSAULT

KEZELHETŐSÉG: ★★☆☆☆



Az Assault közepes távolságú fegyverzettel rendelkezik, minden körülmény közt ideális egység. Egyaránt alkalmas könnyű támogatásra és frontális támadásra. Célra vezethető irányított rakétájára érdemes figyelni, a párharcokból gyakran jön ki győztesen.

KÉPESSÉG:
Fegyverhűtő: Aktiválásával rövid ideig megakadályozhatjuk, hogy a gépünk automata fegyverei túlmelegedjenek.

BERSERKER

KEZELHETŐSÉG: ★★½☆☆

Közepes távolságú fegyverzettel rendelkező mozgékony mech. A legtöbb harci helyzetben ideális, de ahhoz nem elég erős a páncélzata, hogy kibírjon egy komolyabb támadást. Célra vezethető irányított rakétával és közepes távolságra hatékony gépfegyverrel van felvértezve.

KÉPESSÉG:
Ballisztikus csapás: Aktiválásával rövid ideig növelhető fegyverrendszerének hatékonysága, sebzésének mértéke.

BRAWLER

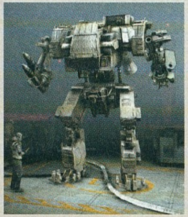
KEZELHETŐSÉG: ★★★☆☆

A Brawler nevéhez méltó harci gép, egy igazi birkózó, aki nem fél odatenni magát bármilyen harci helyzetben. A nehézosztályú harci mech könnyedén vág utat magának a harcvonalban, hatalmas tűzerejét viszont némileg ellensúlyozza lassú mozgása.

KÉPESSÉG:
Erőd üzemmód: Aktiválásával a jármű védelmi állapotba kapcsol, mozgékonysága korlátozódik, de képessé válik lassan feljavítani önmagát.

BRUISER

KEZELHETŐSÉG: ★★★½☆

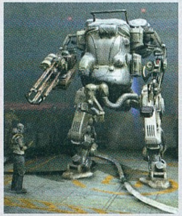


Közepes osztályú támadójármű, melyet kifejezetten a keményebb szituációkhoz terveztek. Mindig elsőként vonul a frontvonalra, páncélzata, Hellfire rakétái és Vulkán gépfegyvere gyorsan elrettenti az ellenfeleket. Irányítása nem egyszerű, de meghálálja a befektetett energiát.

KÉPESSÉG:
Sebzésfogás: Aktiválásával rövid ideig megnő páncélzatának hatékonysága, azaz jóval több sebzést lesz képes elviselni.

INFILTRATOR

KEZELHETŐSÉG: ★★★★☆



Az Infiltrator egy könnyű csapásmérő egység, mely a frontvonal mögött válik kifejezetten halálossá. Képességeivel összezavarhatja és becsaphatja ellenfeleit, fegyverzete pedig villámgyors és abszolút halálos csapásmérést tesz lehetővé.

KÉPESSÉG:
Kamuflázs: Aktiválásával majdnem teljesen láthatatlanná tehetjük mechünket, valamint a radarjel-kibocsátás is teljesen megszüntethető.

REAPER

KEZELHETŐSÉG: ★★★½☆

A „Kaszás" egy könnyűpáncélzatú, gyors, de hatalmas tűzerővel rendelkező harci robot, melynek vezetését nem könnyű megtanulni, de ha sikerül elsajátítani a fortélyait, kiváló eredményekkel hagyja ott a csatateret. Kifejezetten távolsági harcra optimális.

KÉPESSÉG:
Precíziós túlvezérlés: Aktiváláskor a gép stabilabb állapotot vesz fel, melynek köszönhetően megnő fegyvereinek pontossága.

ROCKETEER

KEZELHETŐSÉG: ★★½☆☆

Ez a nehézosztályú harci mech kifejezetten támogató szerepkört tölt be, közelről nem igazán képes felvenni a harcot ellenséges egységekkel. Fegyverrendszere központi elemét rakétasilói jelentik, melynek köszönhetően távolról is képes likvidálni ellenfeleit.

KÉPESSÉG:
Mobil üzemmód: Aktiválásával a jármű védelmi állapotba kapcsol, és kevesebb sebzést okoznak neki a találatok.

SCOUT

KEZELHETŐSÉG: ★★★☆☆

Neve talán egy kicsit megtévesztő lehet, ugyanis a „felderítő" nem csupán támogató szerepet tölt be a harcmezőn. Villámgyors, könnyű páncélzatú mech, melynek pilótája gyorsan megkerülheti és hátba támadhatja ellenfeleit. Nem árt a hátunk mögé nézni, ha az ellenfél soraiban ilyet látunk.

KÉPESSÉG:
Üzemanyag-tartalék: Aktiválásával gyorsan újratöltődnek a mech üzemanyagcellái, így képes pillanatok alatt eltűnni a térképről.

SHARPSHOOTER

KEZELHETŐSÉG: ★★★½☆

Ezt a közepes osztályú mechet leginkább azok fogják favorizálni, akik a biztos távolból szeretik ritkítani ellenfeleiket. Fegyverzete kifejezetten nagyobb távolságra ideális, közelharca nem igazán alkalmas. A legtöbben a mechek orvlövészeként ismerik.

KÉPESSÉG:
Erőlövés: Aktiválásával minden fegyverrendszerének hatékonysága megnő, sebzése jóval erősebbé válik.

AZ UTOLSÓ VÉRIG

DEAD SPACE 3

[ÍRTA CHOCHO] A Visceral elhozta nekünk a Dead Space-trilógia epikus záróakkordját, mely bár nem lett olyan kiforrott és egészségesen kerek, mint a legendás második rész, de így is megéri az árát – tesztünkben a szólómódot vettük szemügyre, a co-op még hátra van!

A Dead Space különös madár az EA felhozatalában, hisz sosem volt olyan hatalmas sikere, mint a FIFA-nak vagy a Battlefieldnek. Mégis, egy elszánt rajongótábor tűzbe ment volna az Alien-filmeket idéző horrorért, mely – bár mindkét eddigi folytatásának finanszírozása kétséges volt eleinte – harmadjára is visszatért a képernyőkre, hogy lezárja Isaac borzalmakkal kísért életét, és megmutassa, hogy a recept kooperatív móddal megdobva is működik. Mivel azonban tesztünk egybeesett a lapzártával, úgy döntöttünk, hogy először csak és kizárólag az egyjátékos módot mutatjuk be, jövő havi számunkban pedig szót ejtünk a co-opról – végtére is nem a multi miatt vártuk ezt a játékot, hanem a zseniális atmoszféra és a Dead Space 2-ben tökélyre fejlesztett megoldások újrakeverése okán. S hogy milyen lett az év elejének legjobban várt játéka? Nos, nem tökéletes, de kifejezetten szórakoztató.

„NEM HOLD...”

A Dead Space 3 olyan erős nyitánnyal indít, amilyet kevés rokon játékban láthattunk eddig. A XXII. század közepén járunk egy fagyos, isten háta mögötti világban, és egy teljesen ismeretlen, fiatal férfival barangolunk a kegyetlen hóviharban. Az ólomsúlyú magány szinte fáj, úgy nyomja a vállunkat, hősünk pesszimista megjegyzései pedig csak fokozzák bennünk az egyedüllét nyomasztó érzését. Egyszerre azonban minden megváltozik: találunk egy lángoló dokkhajóroncsot, ami egy óvatlan mozdulat után velünk együtt szánkázik le a hegyormon, és miközben bakánk a szélvédőn kiugorva igyekszik menteni a menthetőt, az egész vasszörnyeteg rázúdul, s csak a szerencsének – meg persze a játékos lélekjelenlétének – köszönheti, hogy testét nem temeti maga alá a tűzben izzó, üszkös hajótest. És ez még csak az első tíz perc.

Ezek azok a pillanatok, amiért imádtuk a Dead Space 2-t, s melyeket, bár nem hittük, hogy lehetséges, még tovább fokozott a harmadik rész. A hangulattal és a dramaturgiával tehát nem lesz baj, legszívesebben az egész cikkben a játék lenyűgöző jeleneteit sorolnám, olyannyira a hatásuk alá kerültem. Természetesen ehhez a sztori is hozzájárult, még akkor is, ha kicsit sablonosra és logikátlanra sikeredett. Évekkel járunk a második vörös Marker elpusztítása után, Isaac egy megtört, menekülő ember lett, akibe már csak hálni jár a lélek, ha nem épp részegen firkálgat a falra mindenféle idegen szimbólumokat. Az in medias res prológust követően azonban hirtelen le kell vezényelnie egy mentőakciót, mert egy, a jelölőoszlopokat kutató expedíciónak nyoma vész – a csapatot ráadásul Ellie, hősünk excsaja vezette. A forgatókönyv tele van árulással, érzelemmel, drámával és fordulattal, igaz, utóbbiak nagyja teljesen kiszámítható. Ennek ellenére kijelenthetjük, hogy a Dead Space 3 remek végjáték, valahogy így kell lezárni egy sok éve futó szériát.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
2 fős kooperatív

INFO

A Dead Space 3 2013 február 8-án jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s változat dobozos verziójának ára 9890 forint, a konzolos verziókért (PS3, Xbox 360) pedig 13 990 forintot kell lecsengetni a boltokban.

AKCIÓ-HORROR

A Dead Space annak idején keményvonalas túlélőhorror volt, amit a Dead Space 2 túlélő-akcióra cserélt – a harmadik rész is ebben a szellemben készült, szóval itt már inkább egy TPS-t kapunk, horrorelemekkel, mintsem nekromorfokkal és kísérteties, ámbár egytől egyik zseniális helyszínekkel tarkított túlélőhorrort. Ha változatosságról van szó, a Visceral munkája példaértékű: a Föld egyik pokoli nagyvárosában kezdünk, onnan a távoli űr egy kihalt részére ugrunk, majd eljutunk a Tau Volantis nevű bolygóra, ami meglepő módon csak a játék felénél kerül képbe. Itt egyébként érdemes kitérni a játék tálalására, mely, noha PC-n nem sok előnnyel szolgál a konzolos változatokhoz képest, így is kiemelkedően igényes: a karaktermodellek kidolgozottak, a pályákból süt a borús magány, a fagyos bolygófelszínre pedig még sokáig emlékezni fogunk – és akkor a végjáték alatt felcsendülő szólamokról, a hátborzongató hangokról és a tökéletes szinkronról még nem is beszéltünk.

Sajnos azonban a stáblistáig vezető, nagyjából 12 órás út csak nyomokban emlékeztet a régebbi Dead Space-ekre. Persze, a

Nincs multi

A Dead Space 3 kapott ugyan kétfős kooperatív módot, melyet a jövő havi számunkban tesztelünk, de a második részben bemutatott, kompetitív multi ezúttal nem került be a játékba. Nem is baj: bár korántsem volt rossz koncepció, a rajongókat nem érdekelte eléggé, és több vásárlót sem értek el vele a fejlesztők.

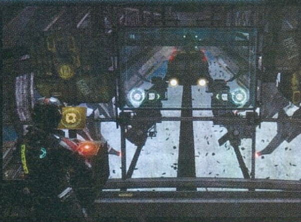
Isaacnek a harmadik részre már meg sem kottyan egy kis roncsok közti űrséta

TÁRS A SÖTÉTBEN

A TESZTVERZIÓVAL PÁRHUZAMOSAN WILSON SAJÁT PÉLDÁNYA IS MEGÉRKEZETT A JÁTÉKBÓL, ÍGY Ő IS ELMERÜLHETETT A HARC ÚJ FEJEZETÉBEN.

WILSON **ERŐS KEZDÉS, DE MILYEN A FOLYTATÁS?**

A legnagyobb jóindulattal sem mondhatnám, hogy bármennyire is vártam volna a Dead Space 3-at, annak ellenére, hogy az első rész számomra az elmúlt évtized egyik legkiemelkedőbb játéka, a második pedig egy rettentő hangulatos, sok emlékezetes jelenetet tartogató folytatás volt. Ahogy azonban a két másik EA-sorozatnál, a Dragon Age-nél és a Mass Effect-nél, úgy itt is kiveszett az a szikra, ami annyira különlegessé tette a széria indulását. Mivel még csak a játék elején vagyok, nem tudom, meddig tart ki a lelkesedésem, de egy dolog biztos: ez a sztori is piszkosul hangulatosan indul, és néha olyan szájtátóan gyönyörű tud lenni a maga perverz erőszakosságával, mint semmi más a piacon!



A sötétből előmászó kellemetlen (és ronda) meglepetésekre ezúttal is bőven tessék számítani

nekromorfok most is visszatértek, és még mindig csak a végtagjaik csonkolásával lehet megállítani őket. Ugyanakkor sokkal több jön belőlük egyszerre, mint régen, és mintha szívósabbá váltak volna az évek során. Ebből következik, hogy akik a Dead Space 3 kihívásfaktora miatt aggodalmaskodtak, megnyugodhatnak, mert a játék nekem, DS-veterán fanatikusnak a vége felé már normál fokozaton is fájóan nehéznek tűnt. El sem tudom képzelni, milyen lehet Impossible módban – ami egyébként egyből indítható, nem kell hozzá végigdarálni a kampányt.

Ráadásul a nekromorfok nem egyedüli ellenfeleink többé, a játék elejétől kezdve élő emberekkel is felvesszük a harcot. Isaac annyi tragédiát élt már át, melyekért elsősorban nem a Markerek, hanem saját fajtársai voltak felelősek, hogy simán elhiszi a játékos, hogy gondolkodás nélkül tud ölni – ám a játékmechanikától ezek a szakaszok irtó távol állnak, mondhatni nevetségesek. A mesterséges intelligencia silány, érződik, hogy a Visceral programozói idegenek ezen a terepen. Az irányítás viszont még ennél is többet ront a helyzeten, mert Isaac egy tipikus TPS-hez képest nagyon lassan mozog, és a fedezékeket sem tudja használni, egyszerűen csak leguggol mögéjük. Komikus látvány, ahogy hősünk egy izomlázas lajhár sebességével, plazmavágóval lövi fejbe a körbe-körbe rohangáló, olyan közhelyeket kiabáló katonákat, mint „most meghalsz" vagy „nincs esélyed". Ráadásul ugyanúgy lootolunk az emberekből is, ahogy a nekromorfokból, azaz széttapossuk a hulláikat, nehogy már megadjuk a minimális tiszteletet. Még szerencse, hogy viszonylag kevésszer találkozunk az unitológusok magánhadseregével.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

3 GHz kétmagos CPU; 512 MB DX9 VGA; 1 GB RAM; 10 GB HDD

Egy korrekt folytatás és lezárás, mely lehetett volna jobb is, de így is meg lehetünk elégedve. Tény azonban, hogy az első két rész nélkül sosem lenne belőle instant klasszikus, mert egyedül nem áll meg a lábán.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Lenyűgöző pályatervezés, szuper hangulat, kerek történettel...

KONTRA

... ami sajna nem minden ponton logikus. Ráadásul húzza az időt a játék, holott első nekifutásra így sem hosszabb 12 óránál.

77%

HOVÁ TETTEM A LÉZERCSAVARHÚZÓT?

A Dead Space egyik alapvetése, hogy Isaac Clarke egy mérnök, és ebből kifolyólag nem sima fegyverekkel harcol, hanem szerszámokkal, hisz elsősorban azokhoz ért. Nos, ezt a gondolatot a harmadik rész nemes egyszerűséggel kidobta a légzsilipen, helyette megjelent a fegyverkovácsolás, ami a legidegesítőbb időhúzás, amit valaha játékba tettek. Persze, ez nem a modding-rendszer hibája, sőt, a mindenféle alkatrészekből összeeszkábálható ezerféle flinta nagyon jó ötlet. A baj az, hogy a Dead Space 3-mal nehezen egyeztethető össze ez a tartalom, legalábbis akkor, ha egyedül játszunk. Creditek többé nincsenek, Isaac egy kis robotot indít útnak a pályákon, ami – mialatt mi az életünkért harcolunk – nyersanyagot gyűjt, hogy a legközelebbi munkapadot ócskavassal feltöltve életerőcsomagokat és lőszert fabrikálhassunk. Sok időt töltünk majd a kaotikus rendszerképernyő előtt ülve, azon morfondírozva, hogy a plazmavágó mely alkatrészeit érdemes cserélni – az az igazság, hogy ennek a lehetőségnek csak multiban van értelme, így majd a kooperatív cikkben részletesebben is foglalkozunk vele.

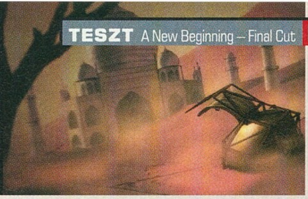
A Dead Space 3 összességében már nem ér az elődei nyomába, de még így is olyan játék, amit kár lenne kihagyni 2013-ban

Ha valamire nem lehet panasz a Dead Space 3-ban, akkor az a pályatervezők zseniális munkája

NEM TÖKÉLETES, DE...

Sajnos nem a munkapad az egyetlen időhúzó tényező a játékban. Az utolsó két pálya, bár lenyűgöző környezetben játszódik, ugyanazt a metodikát ismétli újra és újra, olyan sokáig, hogy az már kifejezetten idegesítő. Ráadásul egyedül játszva a Dead Space 3-at itt-ott bizony kilóg a lóláb; a többi szereplő néha minden logikát és fizikai törvényt meghazudtolva szívódik fel egy-egy folyosó fordulójában. Jack pedig, a kooperatív társ, a játék második felében újra és újra csak a pályák végén tűnik fel, mintha végig mellettünk lett volna, holott erről szó sincs.

Kapunk továbbá mellékküldetéseket és opcionális, feltérképezhető szobákat, amik viszont röhejesen kitűremkednek a sztoriból és a hangulatból, a jutalmuk pedig nem több lőszernél és ellátmánynál – érezhető, hogy a fejlesztők komolyabban vették a kooperatív módot, mint azt a sorozat érdekei diktálták. Összefoglalva tehát a Dead Space 3 nem tökéletes játék, még csak nem is a legjobb folytatás, de korrekt lezárás, melynek sok jó tulajdonsága van. A rajongóknak nyilván kötelező vétel, bár klasszikus sosem lesz belőle.



GONDOLKODJ!

A New Beginning

Final Cut

[ÍRTA KREDENC] **A német Deadelic mára fontos kalandműhellyé nőtte ki magát, ennek legfőbb haszna pedig az, hogy végre könnyen hozzájuthatunk azokhoz a korai címekhez is, amelyek beszerzése igencsak nehéz volt annak idején – pedig nem akármilyen alkotásokról van szó...**

Nem véletlenül említettem a bevezetőben a korai címeket, hiszen a New Beginning 2010 októberében jelent meg Németországban, a nemzetközi verzióra 2011 nyaráig kellett várnunk, ám ennek felhajtása önmagában is felért egy kalanddal (csakúgy, mint a szomszéd oldalon bemutatott BoUT esetében). Miután azonban tavaly végre Jan Müller-Michaelis csapatát is befogadta a Valve, ez lehetőséget adott számukra, hogy újra piacra dobják ezt a remek címet, kicsit kipofozva és kibővítve; minderről azonban később, előbb ismerkedjünk meg ezzel az „öko-thrillerrel"!

Fordulatos és kifejezetten elgondolkodtató sztori, ügyes rejtvények, csodás grafika – újabb kihagyhatatlan kalandcím

SÖTÉT JÖVŐ...

Bent Svensson egy megkeseredett, kiégett ember. A zseniális tudós belefáradt a harcba, hogy bebizonyítsa a világnak: egy egyszerű zöld alga környezetbarát energiaforrássá alakítható, és miután feleségét is elveszítette, kutatásait fiára hagyva visszavonul Norvégia egy távoli zugába. Egy nap azonban különös látogatója érkezik: egy Fay nevű fiatal nő, aki azt állítja, hogy a jövőből jött – abból a jövőből, ahol a felperzselt Földön egy maroknyi ember küzd a túlélésért. Egyetlen reményük, hogy visszautazzanak a múltba, és felnyissák az emberiség szemét, a huszonnegyedik órában meggyőzzék őket arról, hogy az erőforrások felélése, a környezetszennyezés a biztos pusztulásba vezet. Igaz, a módszerek tekintetében már ők is megosztottak: Fay a békés, míg kollégája, Salvador a radikális megoldások híve. Svensson persze először ugyanúgy reagál minderre, ahogy bárki más tenné közülünk: semmit nem hisz el a leányzó meséjéből. A játék első fele így azzal telik, hogy Fayt irányítva lejátsszuk az előzményeket: az indulást 2500-ban, a megérkezést 2050-be, amikor kiderül, hogy elszámították magukat, és a Föld már elpusztult: Moszkva az örök hó birodalma, Párizsban tornádók tombolnak, és San Francisco utcáin is az óceán hömpölyög az elhagyott, romos épületek között. Mint kiderül, mindennek egyetlen oka volt: egy atomerőmű-robbanás a brazíliai dzsungel mélyén, az ezredforduló környékén. Nincs más hátra tehát, mint egy újabb időugrás; megakadályozni a katasztrófát, és felhívni az oslói energiakonferencia résztvevőinek figyelmét Svensson algáira. Innentől kezdve a férfiút és Fayt felváltva irányítjuk, számtalan fordulaton, váratlan szituáción át a nem épp megnyugtató és feloldozó végkifejletig. A New Beginning tehát a Resonance-hoz hasonló komoly kaland, amely a globális felmelegedéssel, bolygónk és a lakói nem épp felhőtlen viszonyával, az ember felelősségtudatával foglalkozik, morális kérdések egész során keresztül.

A New Beginning története nem csak izgalmas és szórakoztató, de egyben elgondolkodtató is

...LÁTVÁNYOS JELEN...

Nagy szerencsénkre és örömünkre a jó sztori páratlan képi világgal és remek játékmechanizmussal párosul. Igaz, hogy egy 2010-es játékról van szó, ám miután a megjelenítés rajzfilmszerű, a látvány időtlennek mondható: a kézzel festett, bámulatosan kidolgozott hátterek, a jól megrajzolt és animált karakterek nagyszerű összképpé állnak össze. Mindezt csak fokozza a kiváló szinkron, a kiemelkedő zenei anyag, és a képregényszerű átvezető animációk – ez a megoldás remekül illeszkedik a modern témához. A játékmenet szempontjából egy klasszikus point and click kalandról van szó, amely ráadásul kellő kihívást is nyújt: bár a próbálkozás, mint a legtöbb hasonló cím esetében, itt is előbb-utóbb eredményre vezet, de feladataink kellőképp logikusak, ezen felül pedig van jó pár olyan puzzle, amely előtt megemelhetjük a kalapot. A csomag részét képezi még pár minijáték, amelyet, akárcsak a Daedalic más címeiben, most is átugorhatunk, bár ezek megoldása sem nehéz, és valóban élvezetet jelent a fejtörés, és aztán persze a megoldás. A játékidő is tisztességesnek mondható, hiszen akár 10-15 órát is eltölthetünk a múltban-jelenben-jövőben, és ahogy írtam, mindez egyszerre szórakoztató, izgalmas és elgondolkodtató, ami valóban ritka és szerencsés elegy.

...TISZTELETBEN TARTOTT MÚLT

A pozitív összképet csak pár szeplő rontja: a cím végén szereplő Final Cut arra utal, hogy a készítők kicsit kipofozták a játékot, és az igaz, hogy a 28 Steam-achievement implementálása mellett jó pár bogarat is kiirtottak a srácok, azért megjelenik itt-ott pár német vagy épp orosz (!) nyelvű felirat, néha elcsúsznak a hangok, és az emlegetett kiváló szinkronban is van egy-két, az átlagot sajnos lerontó teljesítmény. És bár akár 1920x1080-ra is állíthatjuk a felbontást, ez nem jelent széles vásznú megjelenítést, a képernyő két szélén vastag fekete csíkok jelzik a játékot hajtó Vision Engine korlátait. Mindezek azonban (és a neten olvasható, sok esetben negatív kritikák) ne tántorítsanak el senkit: a New Beginning a műfaj kiemelkedő darabja, a Daedalic egyik legérettebb alkotása, amelyet jó szívvel ajánlok a kalandcímek szerelmeseinek.

A rajzfilmszerű grafika és a képregényes tálalás kifejezetten jót tesz a történetmesélésnek

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1,5 GB RAM, SM3 256 MB GPU, 3,8 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nagyszerű kalandjáték jó történettel, remek körítéssel, pár apró hibával. Aki szereti a műfajt, ne hagyja ki – és nézzétek végig a stáblistát!

GRAFIKA: **88%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

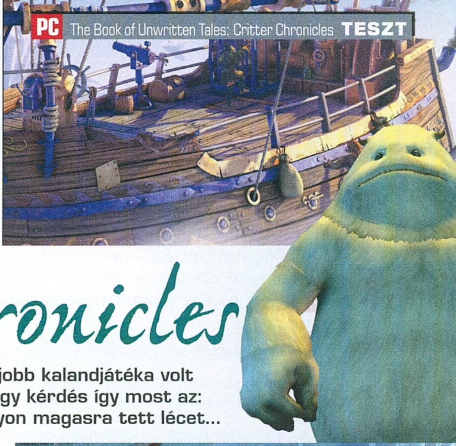
PRO

Remek látvány, jó szinkron és zene, stílusos átvezető képregények, kellő kihívást nyújtó kalandelemek, tisztes játékidő.

KONTRA

Pár kisebb hiba, és ha már „rendezői változat", ez a játék megérdemelte volna a Full HD-t!

82%



KALANDJÁTÉK SZŐRMENTÉN

The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles

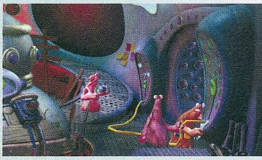
[ÍRTA KREDENC] **A The Book of Unwritten Tales nemcsak 2011 legjobb kalandjátéka volt – tiszta szívvel besorolhatjuk a műfaj klasszikusai közé. A nagy kérdés így most az: képes-e átugrani a fejlesztő King Art a saját maga által nagyon magasra tett lécet…**

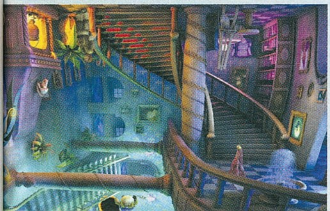
Mielőtt a bevezetőben feltett kérdésre válaszolnék, el kell indulnunk a kályhától, azaz az alapműtől, amit a PC Guru 2011-ben úgy választott meg az év kalandjátékának, hogy tesztet sem közöltünk róla. Ennek oka az, hogy a King Art egy német cég, márpedig az ott készülő játékok előbb hazájukban jelennek meg eredeti nyelven, majd amikor egy nemzetközi kiadó felkarolja, elkészül a lokalizálás, és beindul a terjesztés, ehhez viszont évek kellenek. A BoUT 2009-es cím, ám az angol változat 2011-ben került a polcokra – már ahol, hiszen ezen játékok forgalmazása meglehetősen akadozó, nem véletlen, hogy a Deck13 (Ankh-széria) vagy a Daedalic korábbi kalandjai most bukkannak elő, hála a digitális áruházaknak. Épp ezért talán kevesekhez jutott el ez a kis csoda, amely három főhőst, több tucatnyi NPC-t és helyszínt, remek sztorit kínált, mindezt nagyszerű tálalásban és fantasztikus humorral, tele popkulturális kikacsintásokkal. Jómagam imádtam és imádom mind a mai napig, és emiatt is lettem izgatott, amikor híre érkezett a készülő folytatásnak. DE…

A SARKVIDÉK FOGLYAI

Nos, igen, az a bizonyos DE. A BoUT, ahogy írtam, és ahogy azt remélem sokan tudják, három főszereplő sorsát adta a kezünkbe: a kedves, önzetlen kis gnóm, Wilbur és a nem kevésbé szerethető, okos és ügyes elf hercegnő, Ivo mellett ott volt az önző és narcisztikus Nathaniel Bonnet kapitány is, társaságában egy fura, rózsaszín, szőrös izével, akit egy röpke felvonás erejéig szintén irányíthattunk. A simán csak „lénynek" (critter) nevezett, saját nyelven hablatyoló figura vicces gesztusaival sokak tetszését elnyerte – minden bizonnyal ezért döntött úgy a fejlesztőcsapat, hogy egy teljes játékot szentel neki. A Critter Chronicles ugyanis arról szól, hogyan találkozott Nate ezzel a különös fickóval, márpedig ez ugye azzal jár, hogy a fent felsorolt triónak épp az a tagja lép elő központi alakká, aki számomra (és a netet olvasgatva ezzel nem vagyok egyedül) a legkevésbé volt szimpatikus. (Itt természetesen a rosszéletű hajótulajdonosra gondolok, bár azt is hozzá kell tenni, hogy ami vicces volt harminc percig, nem biztos, hogy vicces marad órákon át is, márpedig Lény gesztustára sem annyira változatos, és halandzsája is könnyen unalmassá válhat egy idő után.)

Az arckifejezésekből és a testtartásokból ítélve ezek a srácok itt valami rosszban sántikálnak…

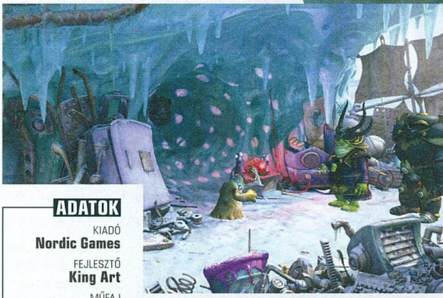




Mindezt tetézi, hogy a CC gyakorlatilag három nagyobb „díszletben" játszódik: Nate hajóján, Seastone jól ismert városában (lekorlátozva a főtérre és a főmágus házára), illetve a meglehetősen ingerszegény sarkvidéken, ahol egy maréknyi helyszín között ugrálunk (emiatt sokat kell mászkálni oda és vissza, ami eléggé leülteti a játékmenetet). Ráadásul az alapmű említett rengeteg, szám szerint 40 NPC-je helyett most alig egy tucatnyit kapunk, és a visszatérő ismerősök (a világuralmi terveket szövögető Mungus és Ma'Zaz, az ork fejvadászcsaj) mellett az állatvédő Pet(r)a nem túl izgalmas jelenség, a címszereplő „critterek" is elég sablonosak és alig tudunk meg róluk valamit – egyedül a skizofrén Corneliusnak és a hangutánzó kis szőrmóknak vannak felemlegethető pillanatai. Szerencsére a humor a régi, és megszámolni is nehéz lenne, hány film, könyv és játék kap egy-egy fricskát vagy főhajtást, a Star Warstól a klasszikus kalandcímeken át a Harry Potterig.

Önmagában is!

A cikkben többször hivatkozunk a játék „első részére", a The Book of Unwritten Talesre, de ez ne tévesszen meg senkit, hiszen a The Critter Chronicles egy önmagában is bőven élvezhető kalandjáték, nincs hozzá szükség az alkotók korábbi munkájának ismeretére. Ha viszont ez az epizód bejön, akkor mindenképpen szerezd be azt is, hiszen még ennél is jobb!



Orkok a sarkvidéken? Nos kérem, egy kalandjátékban tényleg minden lehetséges!

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
King Art

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, SM2 128 MB VGA, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A zseniális előd miatt nagyok voltak az elvárásaink, és bár ezeket nem tudja beteljesíteni, a Critter Chronicles egy remek kalandjáték. Egy „igazi" második résszel azonban még adós a csapat…

GRAFIKA: **78%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Dicsérhető audiovizuális csomag és nagyszerű humor, tele utalásokkal, kikacsintásokkal.

KONTRA

A karakterek helycseréje még mindig problémás, kevés helyszín és NPC, rövid játékidő, nem túl szimpatikus főhős.

78%

OLYAN ISMERŐS ITT MINDEN…

A kevesebb helyszín és szereplő azzal is együtt jár, hogy a játék jóval rövidebb elődjénél még úgy is, hogy a kihívást lehet fokozni egy extra nehézségi szinttel, amely jóval több mászkálást/kombinálást és némi segítségmegvonást jelent. Ezzel együtt sem olyan bonyolult a játék, hiszen a kevés tárgy és interakciós hely miatt a „próba-szerencse" metódus működik, bár a két szereplő miatt most is kell azért az agyunkat használni. Apropó két szereplő: a CC döbbenetes módon egy az egyben a BoUT technológiáját használja, és ez nemcsak azt jelenti, hogy a főmenütől a töltőképernyőkön át a grafikáig minden ugyanaz, hanem még a suta helycserés animáció is megmaradt, ami az alapmű egyik legnagyobb szépséghibája volt. Kár, hogy ezen nem változtattak a srácok, mert amúgy ez a külső még 2013-ban is vállalható, és a zene/szinkron is teljesen rendben van. A pluszt egyébként pár achievement jelenti – örülünk, örülünk, de…

A CSODA ELNAPOLVA

Sajnos zársszóként csak azt tudom felelni az ominózus kérdésre, hogy nem, a King Art nem ugrotta át a saját maga által magasra tett lécet. A Critter Chronicles egy korrekt kalandjáték, ám semmi több, és bizony ez akárhogy is nézem, csalódás az elvárásokhoz képest. Ezzel együtt persze ajánlható a műfaj híveinek, aki pedig ismeri és szereti az elődöt, annak kötelező vételnek számít – csak ne várj tőle akkora csodát, mint amekkorában a cím alapján reménykedtél.

GURU-1, FOX-2!

ACE COMBAT™ ASSAULT HORIZON

[ÍRTA TIKA] **Húsz év és hat epizód – nem említve a The Belkan War előzményt, és az 1992-es játéktermi szimulátorként nyitó darabot – kellett ahhoz, hogy PC-re is megérkezzen az Ace Combat. Égő kerozin, dübörgő gépágyúk és falevélként hulló vadászgépek koronázzák a nyitányt.**

A japán játékfejlesztés az utóbbi években folyamatos megújulásban van, és szinte „vakon" építi be a programokba azokat a nyugati mintákat, amelyektől komoly nemzetközi sikereket remélhet. S ez bizony kockázattal jár. A konkrét esetnél maradva, az Ace Combat-sorozat a kissé elszállt jövőképeivel már két évtizede lébecol a konzolokon (kezdetben erősen PlayStation-exkluzív anyag volt a lelkem), többé-kevésbé követve azt az utat, hogy a nép jól elvan a fikció-doghfight-gamepad kombinációval, a nyerő receptet meg ne a pillanatban rákozelít a célpontra, együtt mozogtok egy képzeletbeli hullámvasúton, ahol a gépágyú már halálbiztosan bontja le a külső burkolatot. Pörögve zuhansz a célpont után, a táj észvesztő tempóban süvít el melletted, miközben próbálod az ellenséges vadászt a képernyő közepén tartani, és ha megszólal az ismerős bíp-bíp, indulhatnak a végzetes rakéták. A poén, hogy a módszer visszafelé is működik, azaz ha a játékos grabancát kapja el az MI (vagy egy másik játékos), csináljuk azt, amit Maverick a Top Gunban: a gázkart toljuk vissza, DFM bekap-

Az Ace Combat egyáltalán nem kacérkodik a szimulációval, az Assault Horizon a klasszikus játéktermi élményt nyújtja

cseszegessük, mert hátha csak rosszabb lesz. Nos, az Assault Horizon nem lett rosszabb, pedig jó mélyen lenyúltak a torkán. A vadászgépek rajongóin kívül ráadásul már olyan új rétegeket szólít meg, amelyek eddig a közelébe sem mentek semmilyen szárnyas anyagnak, és ehhez nem kellett más, csak egy a nyugati szemlélethez mérten befogadhatóbb történet, és néhány játékelem, amitől itt minden másodperc olyan, mint a Top Gun.

Az Assault Horizonhoz nem szükséges repülőmérnöki diploma, sem pilótaképzettség, rávágod a gázkart, felbőgnek az ikerturbinák, a következő pillanatban pedig már ott sikolt a füledben a célkereső jelzése, hogy a rakéták ráálltak a célpontra, és az ellenség máris lángoló gömbként pörög alá. Aztán irány a következő célpont, mert mindig akad egy újabb fenyegető bombázókötelék vagy rajtaütésszerűen megjelenő MIG-hullám, nincs megállás. Az ütközetek intenzitása egy másodpercre sem lankad, a fedélzeti számítógép megszállottan dobálja a közeledő rakétákra figyelmeztető üzeneteket, ha pedig ezen a ponton az adrenalin még nem csorog a füledből, akkor told rá a gázt, mássz a legközelebbi ellenfél nyakára, és amint megjelenik a DFM (Dogfight Mode) ikon, csapj le a „C" gombra. A kamera abban csol (tuti, hogy Tom Cruise-nak is volt ilyen gombja), és a gépünk automatikusan dob egy orsószerű figurát, amitől máris ott lihegünk az addigi üldözőnk hátában...

A VÉGZET FEGYVERE

A történet egyszerre igyekszik személyes húrokat pengetni, illetve lerázni magáról a megszokott kliséket. Ettől persze még nem lesz Oscar-gyanús, de a konfliktus értelmesebb, hihetőbb és közelibb, mint eddig bármelyik Ace Combaté. A Jim DeFelice (a Larry Bond- és Dale Brown-könyvek társszerzőjeként lehet ismerős) fémjelezte sztori 2015-ben játszódik, amikor jól felszerelt gerillák eldurrantanak egy Trinity nevű fegyvert, ami a nukleáris töltetek hatékonyságával vetekszik, csak épp káros sugárzás nélkül. Hamarosan a NATO-erők előtt világossá válik, hogy az akció mögött egy orosz ultranacionalista csoport áll, és a szervezetet a hadsereg szakadár, elit pilótái is támogatják. Szépen felépített átvezető videók gondoskodnak arról, hogy a cselekmény folyamatossága még a helyszínváltások ellenére – Miami, Afrika, Dubaj, Oroszország, Florida, Washington – se törjön meg. A nagy mumus, az Akula (cápa) hívójelű ászpilóta

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Namco

MŰFAJ
arcade

MULTI
16 fő

INFO

Az Assault Horizon 2011 októberében jelent meg XBOX 360-ra és PS3-ra, a késői windowsos debütálást (2013. január 25.) azonban ne nagyon bánjuk, ugyanis a 30 eurós árért az erősen feltupírozott (8 új gép, 2 friss pálya, további 27 skin és 9 egyedi skill) Enhanced Editiont kapjuk.

A képből ítélve a hajó pozíciója hamarosan megváltozik, és lemerül a tengerfenékre

jelenléte is sokat dob a dramaturgián, és természetesen a kötelező női hajózó sem marad el. A játék egyébként szokatlanul hosszú bevetésekkel operál, nem ritka a 30-40 perces tömény légi harc, ráadásul nem éppen ideális check-pointokra tördelve.

Azt is el kell ismerni, hogy néhány minijáték, mint például a le- és felszállás nagyjából az óvodás nehézségi szintet képviseli, és bizony negyven percig ugyanazokat a manővereket tolni nem mindig vidám. Ugyanakkor az Assault Horizonnak rengeteg arca van, repültem például Blackhawk helikopter lövészeként, A-10-es csatarepülővel

Modern akciójáték lassan nem is készülhet úgy, hogy ne legyen benne legalább egy olyan helyzet, mikor rögzített gépágyú mögül kell osztani az áldást

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉRD KI A SEGÍTSÉGET!

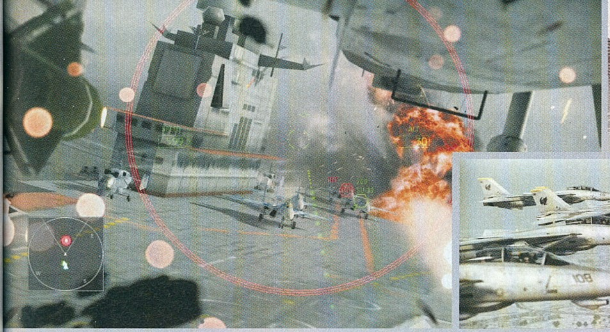
A Flight Assist ON beállítás nagy segítség lehet a kezdő pilótáknak, ugyanis ilyenkor a gépünk automatikusan befogja a legközelebbi célpontot, segít elkerülni az ütközéseket, kezeli az átesés nevű jelenséget (amikor a sebesség már nem termel elég felhajtóerőt a repüléshez), és a helikoptereknél is szinten tartja a lebegő állapotot. A G-erőkkel és más efféle „csacskaságokkal" sem kell törődni.

KÉTFÉLE KORMÁNYZÁS

A játék két különböző sémát kínál fel az irányításhoz, ebből az Original a korábbi epizódok expert beállítására hajaz, azaz itt valós szinten működnek a kormányfelületek, a csűrők mozgatása (jobb és bal funkció) az orsót jelenti, míg az egyszerűsített Optimumnál a jobb és bal kanyart. Természetesen utóbbi nem egy csökevényes metódus, az oldalkormány pl. működik, de jóval egyszerűbb.

DOGFIGHT ABC

Az ellenfelek között vannak LEAD jelölésű rajparancsnokok és ászok, akiket csak és kizárólag Dogfight Mode-ban lehet elkapni. Amennyiben a DFM aktív, igyekezzünk a célpontot a zöld körben tartani, ha pedig a kör pirosra vált, akkor a légi harc rakétáink befogták, és lehet tüzelni. Jó tudni, hogy DFM-ben a gépágyú is gyorsabban köpi a lövedékeket, és minél közelebb vagy a célponthoz, annál pusztítóbb a hatás.



A városi csaták még azokat is a képernyő elé szögezik, akik amúgy nem vágynak a pilótafülkébe

anyahajót támadva, de egy B-1B nehézbombázóval a radarküszöb (igen, bombanézet is volt és szőnyegbombázás!) alatt is át kellett vergődni Oroszországban. A felsorolást még olyan ínyencségekkel lehet folytatni, mint az Apache támadóhelikopter fülkéje, vagy épp a C-130-asban egy operátori szék – mondjuk utóbbi nélkül már egy Modern Warfare sem mer kijönni.

EZ ITT NEM A PILÓTAOSKOLA

Az arcade kontra szimulátor dolog esetünkben fel sem merül, tehát ha egy Falcon 4.0 rajongó itt keresné a mindennapi betevőjét, jobb, ha még idejében odébbáll. Ez kérem egy roppant őszinte, hálás kis arcade alkotás, amely nem akarja szakmailag is megropogtatni az embert. A földnek ütközve maximum egy „heavy damage" rendszerüzenet kíséretében visszapattanunk és repülünk tovább, egy légi harc rakéta pedig épp csak megkarcolja a sárkányszerkezetet, és a pilótafülke-nézetben is tök felesleges bámulni a műszereket. Nem illik megütközni azon sem, hogy kétszáz levegő-levegő rakétát a Task Force 108 gond nélkül felapplikál egy Grippenre. Az Assault Horizon látvánnyal és tömény akcióval kárpótol mindezért, és főleg a DFM módban látható üldözésekkel, Dubaj toronyházai között, vagy a szűk kanyonokban forduló gépekkel villant nagyot, ahol hullik a vakolat, dőlnek a daruk, és a pilótafülkére fröccsen a szétrobbanó masinákból a korom és a gépolaj. A kor minden ismertebb gépét (MIG-21-től az F-35-ig) betárazta a Namco, a külső modellezés pedig mondhatni hibátlan. A nagyvárosok nevezetességei jól felismerhetők, ugyanakkor ritkán találkozni ennyire ronda és elnagyolt talaj közeli textúrákkal, amit az sem ellenpontoz, hogy a helikopteres küldetésekben a földi környezet minőségibb megvalósítást kapott. Itt minden a sebességről szól, a nagy robbanásokról, amelyek az ASM-szekvenciákban épp csak elfeledtetik a szánalmas tankszerű képződmények pusztulását. Apropó ASM, azaz Air Strike Mode: a japán fejlesztőknek a földi célpontokra is akadt egy látványos megoldása, kvázi ráállhatunk virtuális útvonalakra, amelyek érintik az adott szakasz összes célpontját – a nagyítás, a szinte sínen mozgó gép pedig olyan, mint az említett DFM-ben.

Szimuláció egyáltalán nincs, viszont adrenalinfröccsökben nem nagyon lesz hiány

HARC PÁRIZSÉRT

A kampányban feloldott küldetések többsége kooperatív módban is megkísérthető, és a kompetitív multiplayernek része még a hagyományos Deatmatch, valamint a Domination. A hab a tortán esetünkben a Capital Conquest, amelyben a világ nagyvárosainak birtoklásáért folyik a légi harc, és miközben odafent a légi fölényért birkóznak a vadászgépek, addig a helikopterek, illetve a vadászbombázók a földbe döngölhetik az ellenfél főhadiszállását. A multiban ugyanúgy működnek a DFM és az ASM szekvenciák, így különösen jó zamata van egy valódi ellenfelet körbekergetni az Eiffel-torony körül. A 8 vs. 8 felállás ráadásul már épp elég taktikai lehetőséget biztosít, hogy ne csak durr bele bumm módon kergessék egymást a több millió dolláros haditechnikák. A harcokban szerzett pontok extra képességekre válthatók be – erősebb páncélzat, automatikus kitérő manőver, fejlesztett fegyverzet –, és ezeket Skill Setekbe lehet ágyazni (csinálhatsz egyet a helikhez, egyet a vadászokhoz stb.). Az irányításról kell még néhány szót ejtenem, mert ha már PC, akkor joystick vagy egér; nos a joystick oké, de az egér nálam nem jött be, a helikopter csigaként fordult, a vadászgépeknél a manőverező légi harcban pedig lyukat dörzsöltem az íróasztalba…

DOBJ BE TE IS EGY HÚSZAST!

A játék magabiztosan hozta azt a húsz évvel ezelőtti érzést, amikor egy lellei játékterembenn két marék húszast szórtam a Tomcatre emlékeztető cockpitbe. A zene kiváló (a Namco egyébként is jó ebben), az aktív rádióforgalmazás pedig igencsak valósnak tűnő atmoszférát teremt, és mivel a japánok meg sem próbálták ráhúzni a „szimulátor" címkét, így nekünk sem kell rágörcsölni a témára. Összefoglalva: jó móka, ennyi és nem több!

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, GeForce 8800GT vagy ATI HD3850 VGA, 16 GB HDD

Játéktermi hangulatot idéző arcade játék, rengeteg repülhető géppel, jó sok ellenféllel, és ha a megfelelő attitűddel közelítünk felé (értsd: nem várunk szimulátori mélységeket), akkor termeli az adrenalint rendesen.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A sebességérzet mindenek felett, miközben a DFM és ASM remek kiegészítője a műfajnak, pörgős akció, zúzós zenék, csúcsgépek, és a multi is nagyon élvezetes.

KONTRA

A talaj közelében sok helyen kilóg a lóláb (konkrétan ronda), és a hosszú küldetés sem mindig pozitívum, no meg az egérrel való irányítás lehetne sokkal jobb.

80%

TÁMAD AZ APACHE

Az AH-64D támadóhelikopter vezetése alapvetően más stratégiát kíván meg a játékostól. Lehetőleg szálljunk földközelben (C a süllyedés), a célpontokat pedig oldalazó mozgással, körkörösen kerülgetve küzdjük le. Sajnos az egér igencsak lassú fordulókat engedélyez (gamepadosok előnyben!), ezért egyik ujjunk mindig legyen a Counter Maneuver (X) funkción, amivel a közelítő rakétákat lehet kikerülni.

HETET EGY CSAPÁSRA?

A földi célpontok leküzdéséhez szinte mindig kapunk ASM (Air Strike Mode) pontokat, ezeket célpontként befogva a DFM/ASM funkció (C) élesíti a megfelelő távolságnál. ASM módban a rakéták gyorsabban töltődnek vissza, a gépágyú sosem hevül túl, és a kijelölt útvonalon biztosak lehetünk benne, hogy minden célpont belekerül a látómezőbe, no meg ilyenkor a vadászok sem annyira piszkálnak minket.

RÓKA FOGTA CSUKA

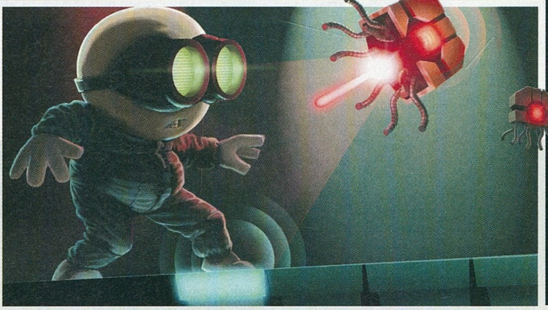
Amikor egy ellenfél ránk áll és DFM módba kapcsol, akkor a képernyőnkön megjelenik egy kör, ez jelzi, hogy mikor fog be a rakétákkal (ha már jön a rakéta, dobj csalit (F), és élesen fordulj!). A képernyő közepén látható még egy zöld és piros nyíl, amely a gépek egymáshoz viszonyított távolságát jelképezi; ha ez a két nyíl összeér (lassítunk), akkor a DFM funkcióval az ellenfél mögé kerülhetünk.

EGÉRREL IS LEHET

Furcsa módon a beállítások menüpont irányítás szakaszában a Mouse Steering funkció ON helyzetbe állítása egyáltalán nem elegendő, hogy a kormányfelületek kezelése automatikusan átkerüljön az egérre. A négy alapirányra – Ascend, Descend, Turn Left, Turn Right – ugyanis egyesével rá kell konfigurálni az egér mozgását (E billentyű, majd az adott irányba elmozdítani az egeret).

KLÓNOZOTT SETTENKEDÉS

STEALTH BASTARD
TACTICAL ESPIONAGE ARSEHOLE
·DELUXE·



[ÍRTA WILSON] **A Super Meat Boy egyszer és mindenkorra átszakította a gátakat: most már nem kérdés, hogy ingyenes és sikeres flash-játékból is lehet ugyanilyen paraméterekkel bíró, csak épp dollármilliókat termelő slágerterméket gyártani. Ennek újabb bizonyítéka a Stealth Bastard Deluxe lehet.**

Jobb pillanataiban olyan pörgős, mint a Super Meat Boy, annyira szarkasztikus, mint a Portal és annak GlaDOSa, olyan változatos az eszköztára, mint a Mark of the Ninjának, ráadásul egy teljesen ingyenes játék adja az alapját. Ez a meglehetősen szélsőséges stíluskavalkád mégis a Stealth Bastard legnagyobb erénye, mert hiába merített sok helyről ihletet, mégis valami egyedit sikerült megalkotnia.

CSAK EGY MAKETT
Nincs szükség a főhős előtörténetének bemutatására, a sztori és a helyszín elemzésére, mert előbbiből gyakorlatilag egy deka sincs, utóbbi pedig nem több egy hatalmas, csapdákkal, akadályokkal, járatokkal telepakolt kutatóbázisnál. A Stealth Bastard Deluxe fejezeteit nem határolják átvezető videók, cikornyás stílusú szöveges bejegyzések, és még életbölcsességek sincsenek elszórva. Ehelyett vannak fájdalmasan szarkasztikus, mindig a helyzethez illő falfirkák, a narráció ezzel viszont ki is fújt – itt nem a sztori, hanem a nyers játékmenet a főszereplő.

Miről is szól akkor a Stealth Bastard? A tempós lopakodásról. Mivel minden egyes pálya (amiből a kampányban van vagy nyolcvan) időre megy, ezért a fő feladat mindig a kijárat elérése a lehető leggyorsabban. Ez persze egyáltalán nem olyan könnyű, mint amilyennek hangzik. Kezdetben még csak biztonsági kamerák figyelnek árgus szemekkel minket, ezek mellé később lézernyalábok, önjáró, hang- és mozgásérzékelő robotok, húsdarálók és más ördögi gépezetek csatlakoznak, hogy a lehető legnehezebbé tegyék az irányított szökést.

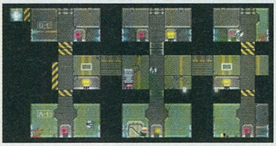
ÁRNYJÁTÉK
Maga a lopakodás nem okoz meglepetést, de a fő mechanika, a fény és az árnyékok kihasználása kifejezetten egyedi. Minden egyes szint jól körülhatárolt részekre van osztva, olyanokra, ahol egyáltalán nem lehet elrejtőzni, mert túl nagy a fény, és olyan kis szigetekre, ahol a sötét árnyékok el tudnak takarni. Értelemszerűen ezek nyújtják a legnagyobb biztonságot, de az, hogy merre van a biztonságos rész, tulajdonképpen relatív, mert már az első pályacsoportban megjelennek a tologatható/húzható ládák, illetve a ventilátorokat és más tereptárgyakat arrébb mozgató, manuálisan irányítható kapcsolók. Ezek mindegyike befolyásolni tudja, hogy hova és mekkora árnyék is vetül.

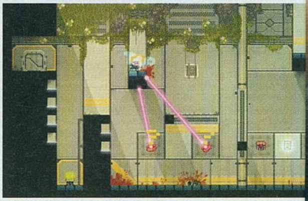
Mivel az egész időre megy, ezért kell egy pár próbálkozás, míg egyáltalán sikerül kitalálni, hogyan is lehet elérni a következő, biztonságot és további feladatokat nyújtó szakaszt, vagy a végső kijáratot. Ezek mennyisége és fajtája pályáról pályára változik, később pedig összeadódik, már-már karneváli forgatagot alakítva ki a halálosabbnál halálosabb csapdákból, a háttérben meghúzódó tudósok legnagyobb örömére, akik örömmel küldenek a halálba akár ezreket, elvégre minden résztvevő csak egy névtelen és arctalan klón, hatalmas, világító szemüveggel a fején.

Már ebből is kikövetkeztethető, hogy ez sokkal inkább egy logikai játék, mintsem platformer, annak ellenére is, hogy azért a kiszögellések megragadásának, a magaslatok elkapásának, az akrobatikus mozgásnak kritikus szerep jut. Az időzített akadályok, a biztonsági rendszer kihasználása vagy saját maguk ellen fordítása kiváló alapot ad a tulajdonképpen céltalan „adrenalin-lopakodásnak". Idővel persze az eszköztár kibővül, megjelennek a magukból hangot kibocsátó elterelőgránátok, a hologramok, vagyis csupa-csupa olyan kütyü, ami kicsit megkönnyíti az előrejutást, de csak éppen annyira, hogy a kihívás ne szenvedjen csorbát.

Ingyenes játékból még tartalmasabb, még szórakoztatóbb fizetős program, ráadásul nem csak gyakorlott lopakodóknak

EXTRA ADAG
A tartalomra mindenesetre semmiképp sem lehet panasz. Már az alap pályacsomag is közel száz hatalmas tesztarénát kínál, de az elérhető térképek mennyisége végtelen, mert minden egyes példány beépített szerkesztővel bír. A közösség rendkívül aktív, tucatjával érkezik az ellátmány, amit egy kattintással és pár másodpercnyi töltögetéssel azonnal ki is lehet próbálni. Stílusa, nehézsége miatt biztosan nem lesz belőle akkora sztár, mint a szintén flashből átmenekített Super Meat Boyból, de ez nem is akkora baj. Csendben, az árnyékokban meghúzódva is lehet szíveket rabolni, még ha azokat biztonsági kamerák, robotok és lézerfegyverek őrzik is.





A csinos kis vértócsák azt jelzik, hogy a lézernyalábok itt bizony alapos munkát végeztek

ADATOK

KIADÓ
Curve Studios

FEJLESZTŐ
Curve Studios

MŰFAJ
lopakodós platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, 250 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Már az ingyenes alapjáték is kiemelkedően egyedi élmény volt, de az alaposan kibővített Deluxe kiadással végképp fontos címmé vált a Stealth Bastard.

GRAFIKA:	80%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Pályáról pályára emeli a tétet, egyre bonyolultabb és élvezetesebb szintekkel várva a lopakodás önjelölt bajnokait.

KONTRA

Túlságosan jellegtelen a karakter, és sablonos a világ is.

80%

Akár ingyen is!

Példátlan módon a steames, kibővített és minden szempontból jobb változat nem jelenti az ingyenes alapjáték végét, hiszen az továbbra is elérhető és szabadon letölthető, gyakorlatilag komplett bemutatót nyújtva abból, mit is tud pontosan a Stealth Bastard, és hogy megéri-e 9 eurós áron beszerezni. Igaz, a pályák mások, a minden egyéb – beleértve a grafikát és a mechanikát – ugyanaz. Ennek bizony követendő példának kellene lennie!

ZŰR AZ ŰRBEN

Iron Sky Invasion

[ÍRTA JOHNBART] **Bár a nagy vásznon elakadt a Meteorblitzkrieg, az űrnácik nem adták fel, és monitorjainkon is megpróbálták bevenni a Földet. Hiába viszont a többfrontos támadás, ha az offenzíva a PC-s harctéren is a celluloidverzió hibáin csúszik el...**

A hazai sci-fi fogyasztók zöme előtt gondolom nem ismeretlen a Holdról támadó űrnácikat felvonultató Iron Sky, a cirka hatévnyi munka után tavaly filmszínházakban és optikai adattárolókon támadó művet ugyanis már készítése alatt erős hírverés övezte (olyannyira, hogy a 7,5 millió eurós büdzséből majd egy millát végül a rajongók dobtak a hadikasszába). Ennek tükrében a visszafogott mozis szereplés és a (finoman szólva) vegyes fogadtatás kissé csalódást keltő volt, a lehúzó kritikák pergőtüzét pedig a játékváltozat sem kerülte el, a Reality Pump adaptációja ugyanis épp olyan kihagyott ziccer lett, mint celluloid nagy testvére.

A játékban bőven lett volna potenciál, ám a fejlesztők ugyanazokba a csapdákba estek bele, amibe a filmváltozat készítői is

„MACHINES WE ARE SENDING TO THE SKIES"

Ez főleg azért zavaró, mert a felütés a játék esetében is remek, az ISI ugyanis perspektívájában a Freelancert, akció közben pedig a Conflict: Freespace játékmenetét eleveníti fel. A sztori a film vége felé játszódik, azon űrcsata alatt, amelyből a nagy vásznon zavaróan keveset látni – bár az ütközet több fejezetre osztott, a játék ténylegesen egyetlen pályán, egyetlen küldetés alatt zajlik, a fő cél pedig annak megakadályozása, hogy a Hold felől érkező náci űrflotta elemei elérjék a Föld légkörét (bár van rendszeresen frissülő és változó feladatlistánk is).

Névtelen, ámde nagy dumás főhősünk természetesen a földi flottát erősíti, a játék során pedig a haderő majd összes űrhajóját kezelésbe vehetjük némi Untertasse-darabolásra. Ilyen téren az ISI-vel nincs gond, ausztrál könnyűbombázóval, dél-koreai elfogóvadásszal, vagy épp állig felfegyverzett kanadai (!) csapásmérővel vethetünk véget az Endlösungnak, a gépek tűzerőben és sebességben kellően eltérnek egymástól, akárcsak a holdnácik Föld felé igyekvő flottarészei – a képlet persze egyszerű, vadászszázad ellen nyilván elfogóval megyünk, kilométeres aszteroidákat és/vagy csatahajókat pedig rombolóval és atomtöltettel zúzunk porrá. Az akció ezt leszámítva egyszerű, mint az űrszemét: a térképen a Földhöz legközelebbi csapathoz ugrunk, szétlövünk mindenkit, akit a HUD pirossal jelez, és felkapjuk a náci járgányokból konvertált hulladékot, amit aztán valamelyik űrállomáson eladva feltápolhatjuk az éppen hajtott vas pajzsát, tűzerejét, sebességét, és így tovább.

„WE COME IN PEACE!"

Mindez jól is működik az első két órában – a problémát az jelenti, hogy az invázió menetében a későbbiekben sem áll be változás: a nácik jönnek és jönnek, lecsapjuk őket, felszedjük a roncsdarabokat, bedokkolunk egy űrállomásra, tápolunk, majd a folyamat újrakezdődik. A rutint csak az időszakonként felbukkanó küldetések törik meg, kevés sikerrel, mivel bevetésekből is csak két fajta létezik: szétlőni mindenkit a megjelölt helyen, vagy a jelzett űrhajó/műhold közelében maradni x másodpercig. Nos, az utóbbi még a szakadatlan lövöldözésnél is fantáziátlanabb, az előbbi viszont tartogat némi pluszt, a náci hajógigászok leverése ugyanis ezek keretében történik, e csaták pedig nemcsak nehezebbek, hanem trükkösebbek is, a túlméretes ellenfeleknél ugyanis majd mindig a hajótest valamely gyenge pontjára kell koncentrálni a tüzet. No persze itt is sikerült átesni a Hold túlsó oldalára, a nehézségi szint ugyanis eléggé egyenetlenül emelkedik, 2-3 sétagalopp küldetést olykor ötszörös túlerővel operáló bevetés követ, ami azért gáz, mert szövetségeseink hiába kétszer-háromszor nagyobbak nálunk, épkézláb MI híján mindig túlóráznunk kell helyettük...

B-FILM, B-JÁTÉK, B-MASHINA

A felemás játékélmény szálkáit a technikai megoldások sem fedik el, bár különösebb probléma sincs velük: a képi világ, az űrhajók dizájnja és a zene felettébb jól sikerült (mondjuk nem csoda, elvégre a filmből érkeztek), a népesebb űrcsaták igen jól mutatnak, az irányítás pedig egérrel és billentyűzettel is kényelmes. A színészi munka viszont a filmhez hasonlóan felemás: bár a játék legnagyobb fegyvertényét a film szereplőivel felvett átvezetők jelentik, azok minősége erősen ugrándozik, bár összességében a poénosra vett snittek zöme inkább erőltetett, mint vicces (mindenesetre Julia Dietze igéző árja naivája itt is kellemes látvány).

A náci űrinvázió tehát nemcsak filmen, hanem PC-n is felemás élmény, aminek kétségtelenül megvannak a maga jó pillanatai – hogy végül senkinek sem ajánlom beszerzésre, arról kizárólag az árcédula tehet, dacára ugyanis a budget-kategóriás megvalósításnak és a kínált tartalomnak, a Topware nem átallotta 40 eurós áron piacra dobni a játékot, ami nagyobb pofátlanság, mint zeppelinekkel vontatott aszteroidákkal bombázni Finnországot...

A játék minden hibája ellenére el kell ismerni, hogy az űrnáciknak odapörkölni igenis jó móka

ADATOK

KIADÓ
Topware Interactive

FEJLESZTŐ
Reality Pump

MŰFAJ
Akció/Űrszimulátor

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY
Egymagos 2.0 GHz-es processzor, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 1,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS
Az Iron Sky: Invasion maximálisan hű adaptáció, ami sajnos azt jelenti, hogy a játék is ugyanolyan felemás lett, mint a film.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Az űrcsaták kezdetben igen kellemesek, a képi világ rendben van, néhány párbeszédben pedig szakadni lehet.

KONTRA
Hamar unalomba fulladó játékmenet, egyenetlen nehézségi görbe, erősen változó színvonalú színészi játék és poénok - mindez brutálisan túlárazva.

73%

Akcióban nincs hiány, viszont kérdéses, hogy a játékos mennyire viseli el az űrcsaták monotonitását

GENGSZTERPARADICSOM?

OMERTA
CITY OF GANGSTERS

[ÍRTA WILSON] **Félévnyi extra idő kellett a bulgáriai Haemimont Gamesnek, hogy véglegesítsék terveiket a maffia aranykorszakának feldolgozását illetően, de a végeredményt látva jobb, ha nem gondolunk bele abba, milyen állapotban lehetett tavaly az Omerta, ha ilyen formában sikerült kiadni...**

A rendfenntartó erőket leszámítva senki nem bánt olyan mostohán a gengszterekkel, mint a videojáték-ipar. Az elmúlt tíz esztendőben kiadott, a szervezett bűnözéssel foglalkozó játékok számát egy kézen is meg lehet számolni, hát még azokat, amik nem kizárólagosan az intenzív akciót és a mostanra már erősen klisés jeleneteket emelték ki a huszadik század egy jelentős részét meghatározó jelenségből, hanem megkísérelték azt árnyaltabban, kidolgozottabban is megmutatni. Az előzetes ígéretek alapján az Omerta: City of Gangsters az utóbbi tábort erősítette volna, megpróbálva modern eszközökkel felidézni a kultikus, 1998-as Gangsters: Organized Crime szellemiségét – a végeredmény azonban teljesen más lett.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
stratégia

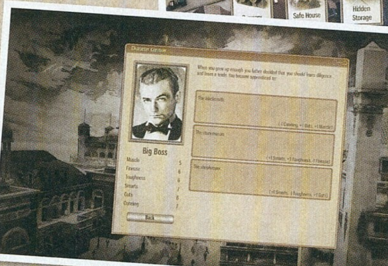
MULTI
2-4 fő

INFO

Az Omerta: City of Gangsters 2013. január 31-én jelent meg Európában, a Steam rendszerében nem kevesebb mint 45 eurót kell leszurkolni érte. Ha ránk hallgattok, inkább megvárjátok az első nagyobb leárazást.

GENGSZTER LIGHT

Érthetetlen, miért kellett éveket várni egy olyan játékra, amely meg tudta volna lovagolni a többszörösen díjnyertes, még mindig rendkívül népszerű sorozat, a Gengszterkorzó elindulásával keltett hullámokat. Pedig ha valamit tökéletesen csinál az Omerta, az mindenképp a kor és a helyszín felépítése. Az 1920-as évek Amerikájának ezen szelete, a „Gengszterkorzó", az Atlantic Cityt körbeölelő, nagyipari bűnbirodalom tökéletes táptalaj egy olyan stratégiai játékhoz, amely kizárólagos feladatának a pénzcsinálást tekinti, bármi áron. Szenvedjenek a civilek, haljanak meg a kopók, rettegjenek a riválisok, történhet bármi, csak teljen meg a páncélterem, úgyis rövid az élet.



A karaktergeneráló képernyőnél még teljesen pozitív a hozzáállásunk a játékhoz, de már a tutorial alatt érződnek a gondok...

Az Omerta meglehetősen soványka kampánya is ezt a szellemiséget hivatott követni, bemutatva egy, az amerikai álmot hajkurászó piti bűnözőt. Egyszeri lopásokkal kezdve próbálja felküzdeni magát a tápláléklánc csúcsára, a don székébe, fekete öves bűnözőként keresve meg a mindennapi betevőt, kezdetben kisebb feladatokat ellátva, később viszont valóságos birodalom építésébe kezdve. Ez kis adagokban történik, a küldetések között nincs átjárás, az ott felépített minikirályság egyetlen előnye sem élvezhető a későbbi küldetések során; ez ugyan igaz volt az alapot adó Tropico-sorozatra is, de ott legalább volt cél, feladat, változatosság és mélység. Itt viszont csak egyetlen város és annak néhány kerülete van, illetve fejezetenként nettó 15-20 percnyi tartalom, félnapnyi összjátékidőre kihúzva.

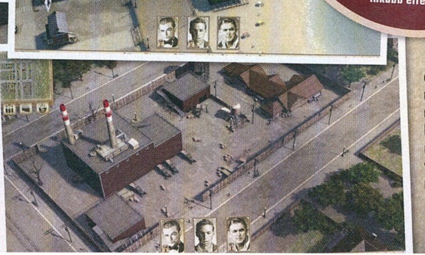
HOZ IS, MEG NEM IS

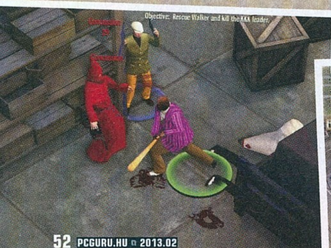
A küldetések ugyan rendelkeznek végcéllal, de az odáig vezető út mindig ugyanaz. Mivel Atlantic City ebben a korban már egy fejlett, remek infrastruktúrával rendelkező, kifejezetten népes nagyváros volt, ezért nem kell a semmiből épületeket felhúzni – egy jó gengszter inkább elveszi azt, amire szüksége van. Ehhez persze pénzre és emberekre van szükség, de az előbbi lassan jön, az utóbbi pedig mindig a küldetéseket megelőző folyamattal, a tagfelvétellel oldható meg. A betoborozható bűnözők száma és fajtája folyamatosan nő, a kampány végére majdnem kéttucatnyian kínálják fel a szolgáltatásaikat. A nevesített NPC-k eltérő tulajdonságokkal és fegyverekkel rendelkeznek; a közelharcban, a lőfegyverek forgatásában való jártasság mindenkinél alap, minden mást viszont a fejlődéssel elérhető perkek nyitnak meg.

Haemimont Games

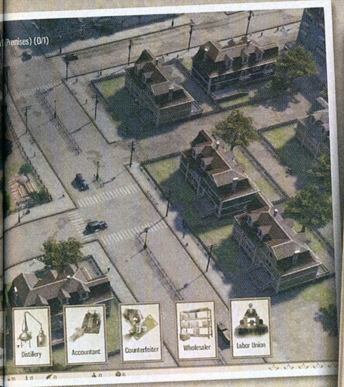
A kimondhatatlan nevű fejlesztőcsapat már 1997 óta ontja magából a játékokat, kifejezetten lassú tempóban. A bulgáriai fiúk jelenleg ötvenen vannak, legnagyobb sikerüket a kiadó által rájuk átruházott Tropico-sorozat harmadik és negyedik részével érték el – a 2011-es The First Templart a mi és az ő érdekükben is jobb, ha inkább elfelejtjük!

Itt ugyanis mindenki tapasztalati pontot szerez, általában a nagyobb csaták, a fontosabb missziók teljesítése után. Az Omerta ezen része kifejezetten jóra sikeredett, képességből piszkosul sok van, és az általuk nyújtott előnyök – a megnövelt sebzés, a több életerő, a törvény szeme elől való elrejtőzés – látványosan kihatnak a játékmenetre. Az viszont már érthetetlen, hogy miért kell még a legalapvetőbb feladatokhoz is kijelölni egy-egy „intézőt", valamint miért kell nekik, sőt, az egész szervezetet vezető játékosnak is gyalogosan (!) odafáradnia minden épülethez, célponthoz. Nincs





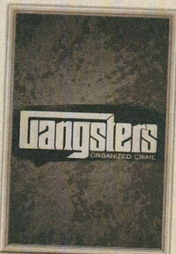
Nem vicc, a játékban tényleg lehetőség lesz néhány klu-klux-klanos fejét beverni



AZ IGAZI GENGSZTERJÁTÉK: GANGSTERS

Sajnos kifejezetten sokat kell visszautazni az időbe, ha az ember igazán jó maffiás játékra vágyik, és nem elégszik meg kizárólag azzal a lövöldözéssel, amit a kelet-európai Mafia-sorozat kínál: utoljára 1998-ban volt az Omertához hasonlítható maffiás játék!

Az 1998 novemberében kiadott Gangsters: Organized Crime az akkor még teljesen ismeretlen, és sajnos 2004 óta már nem létező Hothouse Creations agyszüleménye volt. Rendkívül furcsa, hibrid játék volt, egy tető alá hozta a körökre osztott és a valós idejű stratégiák ismertetőjegyeit. A nap mindig a stratégiai tervezéssel kezdődött, kijelölve a bekebelezésre ítélt területeket, beszedve az üzletektől a védelmi pénzt, gondoskodva az aktív tagokról, illetve az utánpótlás toborzásáról. A feladatok elvégzése már a maffiózókra hárult, akik valós időben kísérelték meg a fentieket: mindig az adott képességeiktől, tulajdonságaiktól függött, hogy sikerrel jártak-e. Sajnos a rendkívül bonyolult kezelés, a menütenger, illetve a hihetetlenül magas nehézségi szint miatt igazán nagy sikert sosem aratott, és az évekkel később, 2001-ben érkezett folytatás sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így immár másfél évtizede várunk egy, a Gangsters színvonalához méltó maffiás stratégiára.



Hiába csábítóak a hangulatos képek, a stílusos külső meglehetősen gyenge játékmenetet takar

autóvezetés, nem lehet a pitiáner dolgokat telefonon vagy küldöncök által elintézni, és még a legegyszerűbb munkák – mondjuk egy rekesznyi sör vásárlása – is hosszú perceket emésztenek fel.

hozzájuk. Mindegyik apartman, poros bolt vagy kihalt gyártelep kiélvezheti ennek a lajstromnak a teljes kínálatát. Létrehozható éjszakai klub, raktár, bukmékeriroda, sörfőzde, lepárlóüzem, italmérés: a kínálat úgy másfél tucatból áll, és mit ad isten, ennél több hasznosítható ingatlan nincs is.

Az Omerta legnagyobb anomáliája pontosan ez, a korlátozottság: egyszerűen nincs mélység a játékban. Mivel az épületek száma teljesen véges, ezért szó szerint 15-20 perc alatt a teljes térkép hasznosítható, utána pedig konkrétan nincs mit csinálni. Igaz, a már működő sörfőzdék, raktárak kirabolhatók vagy elfoglalhatók, de

Témáját és külsejét tekintve abszolút csábító játék az Omerta, azonban a játékmenete kiábrándítóan gyengére sikeredett

Pedig a sör az Omerta három erőforrásának egyike – a maradék kettőt a fegyver és az égetett szesz jelenti. Ezeket előállíthatják saját üzemek, de meg is vásárolhatók a feketepiacon, különböző mennyiségben, eltérő árakon. Ez a piac jelenti a pénzszerzés egyik elsődleges formáját: a jó ajánlatokra lecsapva, majd a megszerzett javakat másnak drágábban értékesítve komoly profit szerezhető. A leghatékonyabb működés akkor érhető el, ha a piacon a saját termékek kerülnek értékesítésre – itt jön képbe az építkezés.

TROPICO LIGHT

Az igazat megvallva csak minimálisan van lehetőség tényleges építkezésre, a hasznosítás mindenképp jobb leírása lenne annak a folyamatnak, ami a játék nagy részét kiteszi. Minden egyes területen adott számú, kibérelhető épület található; ha sikerült őket lefoglalózni, akkor egy kisebb listából kiválasztható feladat rendelhető

ezzel is maximum 2-3 új épület takarítható be, ez előtt és ez után is ugyanúgy fog dőlni a pénz, mint addig, anélkül, hogy bármi miatt is aggódni kéne. Riválisok ugyanis egyáltalán nincsenek. Az egész Omerta egy társasjátékhoz hasonlítható, csak épp partnerek és ellenfelek nélkül. Nem kell attól félni, hogy egy másik család agresszív terjeszkedésbe kezd, hogy lecsapnak a hatalmasok, vagy nagyon megszorongatnak a rendőrök. És a legérthetetlenebb dolog az, hogy a fentiek a Sandbox módra is igazak, ami kötöttségek, feladatok nélkül kínál játszóteret – ugyanazokat, amiket a kampányban, ugyanannyira céltalanul. Nincs kihívás, jön a pénz, de nincs mire elkölteni.

XCOM A SZEGÉNYEKNEK

A mindent átitató unalom viszont nem mérhető ahhoz a borzalomhoz, amit a harcrendszer kínál. A történet és a küldetések teljesítéséhez elkerülhetetlen összecsapások körökre osztott formában zajlanak – a

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, ATI HD 2000 vagy Nvidia Geforce 8800 256 MB VGA, 5 GB HDD,

Az Omerta minden szempontból csalódás. Füst és árnyak pókhálója: jól néz ki és kifejezetten hangulatos is, de se mélység, se kihívás nincs benne – elég belőle húsz perc, és láttad az egész játékot.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **25%**

PRO

Kifejezetten jól néz ki, a dzsesszes zenék rengeteget adnak a hangulathoz, a pénzszerzési formák remekül beillenek a korszakba.

KONTRA

Szó szerint nincs benne ellenfél, és így kihívás sem, ráadásul indokolatlanul korlátozottak a lehetőségek is.

50%

mozgást és a parancsok kiadását a Fallout-sorozatból sikerült átemelni, a fedezékrendszert viszont az XCOM-ból. A csapat 4+1 főből áll: négyen ténylegesen ott vannak a helyszíneken, az ötödik viszont a háttérből segít, előre felderítve a terepet, alkalmanként megmutatva az ellenségek helyzetét. Mindenhez, így a mozgáshoz is akciópontokra (AP) van szükség: minden résztvevő eltérő mennyiséggel rendelkezik, a pontok száma új perkek felvételével növelhető. A küzdelem két fázisra oszlik, az egyikben a gép, a másikban a játékos léphet, de ha elfogy az összes AP, mindenképp át kell adni a stafétabotot.

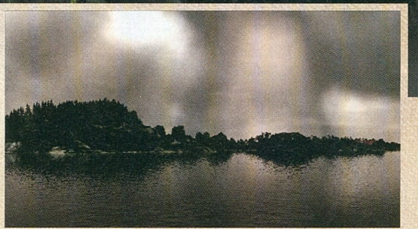
Akcióból, különleges támadásból kifejezetten sok van, mert minden a használt felszereléstől függ. Más módon harcol az, aki baseballütőt vagy kést forgat a kezében, mint az, aki mesterlövészfegyverrel, puskával vagy épp revolverrel próbálja megvédeni az életét. Ez a mechanizmus semmilyen szempontból nem egyedi, de tényleg változatos és rugalmas... csak épp nem működik. A fedezékrendszer csapnivaló: be lehet ugyan bújni egy láda vagy egy polc mögé, de szinte felesleges, mert bármin át lehet lőni, sőt, az ellenfelek néha még a több centi vastag betonfalakat is át tudják lyuggatni (!), sőt az is véletlenszerű, hogy pontosan milyen és mennyi védelmet nyújt egy adott tereptárgy. Ráadásul értelmetlen az egész, a mesterséges intelligencia ugyanis darázsként irányítja az ellenfeleket, akik örömmel futnak végig az egész pályán, simán beállva a lövések útjába, csak azért, hogy az első kiszúrt játékost eltegyék láb alól, nem törődve azzal, hogy mire odáig eljutnak, már rég szitává lyuggatták őket. Ez remek összefoglalása az Omertának is: értelmetlen és buta, még ha a felszínen jól is néz ki.

SZIGETI VESZEDELEM

Miasmata

[IRTA WILSON] Két testvér (egyik programozó, a másik grafikus), egy saját fejlesztésű motor, és négy év. Ennyi kellett, hogy megszülessen a Miasmata, a játék, amiben nincsenek missziók, nincsenek ellenfelek, csak egy hatalmas sziget és egyetlen feladat: a túlélés.

Mint neked, úgy a szigetnek sincs neve. Egyszerűen csak ott van, az óceán közepén. Partjait sós víz mossa, fövenyét emberarcokat formáló hatalmas szobrok szegélyezik. A fák lombjai között vastag zsákanyagból épített sátrak vannak, máshol spártaian berendezett házak várják a soha meg nem érkező látogatókat. Nincs díszes berendezés, drága bútor, felbecsülhetetlen értékű festmény, finom kárpit, csak egy tábori ágy, egy kancsó víz, egy-két polc. Nem települések nem várnak hívogató melegséggel, takaros kis szobákkal, egy jó nagy korsó sörrel. Egyedül vagy, az egyetlen kapcsolatot az emberiséggel vértócsákban fekvő hullák jelentik. Az is lehet, hogy te magad ölted meg őket. Nem tudhatod: mivel folyamatosan láz gyötör, időről időre elveszthetted az emlékezeted, hogy órákkal később térj magadhoz. Egy dolgot tudsz csak: fel kell fedezned az egész szigetet, be kell gyűjtened minden növényt, meg kell tudnod róluk mindent, mert idővel szükséged lesz lázcsillapítóra, energiára, tudatmódosítóra, hogy a természet és a magány ne vigyen a sírba.



Ha a Miasmata szigete láttán a LOST ugrik be, akkor az nem a véletlen műve: ez a hely legalább annyira rejtélyes, mint az említett sorozat helyszíne

Csupán egyetlen feladatod van: megtalálni a gyógyírt a téged emésztő kórságra. Ez viszont csöppet sem egyszerű feladat...

várnak luxuskörülmények, mert a szigeten nem él senki – a helyet a természet, az állatok és a növények, valamint egyetlen titokzatos, nagymacskákra emlékeztető ragadozó uralja, aki bárhol és bármikor felbukkanhat, előbb távolról méregetve az áldozatát, aztán közelebbről is megcsócsálva azokat, akik nem tudnak eliszkolni. És még haldokolsz is. A vakációk nem pont így szoktak kezdődni...

MEDICINE MEN

A kór még nem szerepel az éppen kibontakozóban lévő orvostudomány kézikönyveiben, de kétség sem férhet hozzá, hogy halálos betegség, gyógyír pedig csak és kizárólag ezen a szigeten van. Lehet, hogy egy gomba, vagy épp egy tűzliliom a megoldás kulcsa: az, hogy pontosan milyen összetevők is kellenek hozzá (mert egy komponens nem elég), a Miasmata legnagyobb és egyetlen feladata.

Ezen a szigeten ugyanis senki más nincs rajtad kívül. Nem fogsz ismeretlenekkel párbeszédbe elegyedni, drámai diskurzusokat lefolytatni az életről, a szerelemről, a boldogságról. Sem nagy, sem kicsi

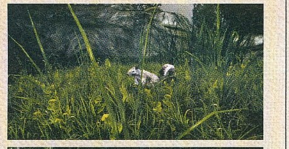
BOTANIKUSOK

A virágszedés egyáltalán nem hangozhat izgalmasan, pedig a Miasmata túlélőhorrorokat megszégyenítő módon rémisztő tud lenni, és ehhez még csak nyikorgó ajtókra, váratlanul megszólaló zongorára, szellemekre és szörnyekre sincs szüksége. Sokkal nyomasztóbb a folyamatosan ketyegő óra kényszere, mert nem tölthetsz heteket, hónapokat a sziget mélyén – vagy a szörny talál rád, vagy a kór végez veled. Halálos csapdákat rejt maga a természet is: megszokhattad, hogy más játékokban nincs következménye a nagyobb eséseknek vagy a fáradtságnak; vesztesz ugyan egy kis életet, de az úgyis visszatöltődik. Itt nem ez a helyzet: elkezdesz szédülni, kifakul a kép és eltévedsz. Ha gyenge vagy, már egy térdig érő víz átúszásába is belefulladhatsz. Ha nem figyelsz a testedre, és túlságosan nekiiramodsz a sétálásnak, könnyedén eleshetsz, ami ha meg nem is öl, biztos, hogy letérít a célodról, és közben még a cipelt tárgyakat is elveszted.

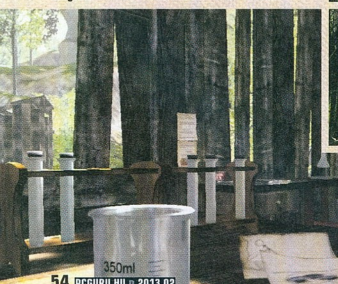
A tárgylista rendkívül korlátozott, mert nincs feneketlen táskád, csak a két kezed. A jobb oldaliba sziklát, faágat vagy tőrt foghatsz, a bal oldaliba növényeket. De legyen bármi is a markodban, a helyi állatvilágot nem bánthatod. A vadászat hiánya fájó, de kárpótol érte az ezernyi növény, illetve a térképészet. Itt ugyanis még kijelzők sincsenek, egy nyíl se mutatja, merre kell menni, sőt, még százalékos mutató se jelzi, hogyan is áll az életerőd. Az időt is csak a karodra erősített óráról olvashatod le, a többit pedig látni fogod a karaktered mozgásán, illetve az esetleg elztorzult látásán. A legnagyobb veszély is ehhez köthető, az eltévedés ugyanis halálos lehet. Ahhoz, hogy tudd, merre is vagy, folyamatosan bővítened kell a térképet. Ehhez elég csak elővenni a papírfecnit és az iránytűt, majd betájolni két már ismert pontot, és a háromszögelés elvét használva rögtön látszódni fog, a sziget mely részén is vagy.

ÉN, A KARTOGRÁFUS

A tudás hasznos: ha tudod, hol vagy, és meg tudod jegyezni, hogy merre teremnek a növények, meg fogod találni a gyógymódot. Lehet, hogy nem elsőre, lehet, hogy többször is újra kell kezdened a kalandot, de garantáltan élvezni fogod minden percét. A gyönyörű tájak bebarangolását, a naplementét, a csepergő esőt, az éjszaka baljóslatú sötétjét, a természet zajait, a rejtett zugokat, az ismeretlenek által emelt szobrok és kőépítmények labirintusát. A sziget csak rád vár – ezt a kalandot garantáltan nem fogod elfelejteni!



Nem kell vegyésznek lenned a gyógymód megtalálásához. A kitartás sokkal fontosabb.



ADATOK

KIADÓ
IonFX Studios

FEJLESZTŐ
IonFX Studios

MŰFAJ
kaland/túlélő

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core2 Duo, AMD Athlon64 x2 vagy jobb CPU, 2 GB RAM, NVidia Geforce 8600GT vagy ATI Radeon 3670HD, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Hihetetlen, hogy akár két ember is fel tud építeni egy teljes világot. Sajnos az interakciós lehetőségek korlátozottak, de élménynek mindenképpen egyedi.

GRAFIKA: **73%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

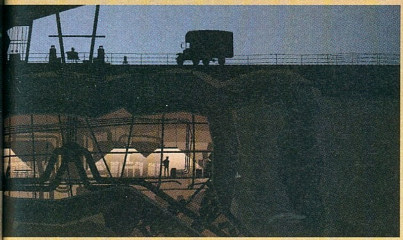
PRO

A számkivetettség érzését maradéktalanul át tudja adni.

KONTRA

Túlságosan korlátozott a tárgykezelése, a növényeken túl semmivel sem lehet kapcsolatba lépni, pedig egy jó mókusburgernek mindenki örülne!

80%



INTERAKTÍV VERSESKÖTET

Kentucky Route Zero

Act I

[ÍRTA MIDNITE] ***Sok játékra mondják, hogy szinte már művészeti alkotás; átélhető film noir vagy interaktív festmény. Ám olyan mestermű, mint a Kentucky Route Zero, még nem született – ez egy videojátékba oltott vers, méghozzá annak legszürreálisabb, legdallamosabb fajtájából.***

Néptelen országút mellett szunynyadó benzinkút, a teherautó lágyan berregő motorja, egy kivilágítatlan lófej és a kurzor, ahogy megindul a képernyőn. Így kezdődik el. Interakcióra utaló gomb lebeg egy árnyék fölött: öreg, göthös kutya az, fején viharvert szalmakalap. Mindkettő szebb napokat látott egykor... Téged egyetlen kérdés vonzott ide, mely fontos, de kimondatlan, akár utazásod végcélja vagy értelme. Egy antikvitásbolt logóját viselő teherautóban utazod körbe ezt a sima sziluettek egymásra nyíló képernyőiből épített világot. Conway, a kattintásaidnak engedelmeskedő melankolikus figura a bizonytalanságba tart: szállít valamit, valahonnan. Valakinek? Célja olyan, akár a benzinkút számítógépét őrző jelszó – egy általad alakított, szabadon választott mondatsor, ha úgy tetszik rímtelenül, múló pillanatokról vagy örökkévalóságról, mindenről vagy semmiről mesélve.

Újabb szürreális kalandjáték, varázslatos atmoszférával és egyedi látvánnyal – kifejezetten videojáték-ínyenceknek

SZAVAK ÉS SZILUETTEK

Ha rájössz, mit kell kérdezni, a vak benzinkutas elárulja, hogy a titokzatos Route Zeróra van szükséged az úti célod eléréséhez. A Zero egy térképeken jelöletlen út, melyről mindenki homályos félmondatokban beszél, félreérthetően írva körül helyét: az örökké lángoló fa után fordulj el; a művégtaggyártól balra keresd; fordulj vissza és menj homlokegyenest másfelé, mint eddig.... Feljegyzések, instrukciók nincsenek, a helyszíneken megtalált segítőid szavaira éberen kell figyelned, hisz mikor a város úthálózatának térképe fölé hajolva keresed a helyes irányt, egyedül maradsz a döntés kényszerével teherautód volánja mögött.

Vagyis az egérpad mögött – ugyanis a Kentucky alapjaiban point-and-click élménytúra, a helyszínek közti utazás pedig egy vázlatos autóstérképen történik. Végtelen minimalizmusával a játék tündököl, az országutat jelző csíkon haladó kis pontocska pedig lágy motorhangon berreg, miközben közelében láthatóvá válnak a lazán elszórt helyszínek. S amit a Kentucky egyszerű vektorgrafikája a képzeletbe plántál, azt a hanghatások keltik igazi életre – a ritkásan használt melódiák hiába gyönyörűek, kicsit sem hiányoznak, mikor omladozó bányafalak repedezésének zaja, vagy az út menti templom közelében felcsendülő, kísérteties hangfelvételként recsegő gyermekkórus éneke üti meg a füled. Az egész játék lassú, félhomályos és néptelen, amihez a hanganyag olyan tökéletes atmoszférát teremt, hogy azon kapod magad, a korábbi helyszínekre visszatérve, fülelve töprengsz: az alkotók mégis hogyan tudták hangokba önteni a csendet?

Equus Oils, egy, a maga nemében páratlan benzinkút, ahol az egész „utazás" kezdetét veszi

ÁLMODTAM EGY VILÁGOT

Ahogy útjelző oszlopok vagy használható eszközök, úgy küldetések vagy konkrét teendők sincsenek. Például az első „feladat" a benzinkút jelszóval védett számítógépének feltörése. Egy három sorból álló vers a belépési kód, melyet bárміképp „írsz" meg a dialógusopciók kiválasztásával, a Zero valósága alkalmazkodni fog hozzád, és elfogadja helyes jelszóként. Nincs jó vagy rossz megoldás, nincsenek fejtörők, csak az élet, mely döntéseidtől függetlenül halad tovább. Persze szabad akaratból bárhol elemlámpát gyűjthatsz, vagy mondjuk felvehetsz egy megnyugtatóan tenyérbe simuló dobókockát, de a döntéseid súlytalanok, így a sztorival kapcsolatos tetteidet abszolút saját szájízed szerint végezheted el. Conway bármit mond, bárміképp reagál, az egyedül a te énképedet, az irányított karakterről kialakított véleményedet fogja befolyásolni – főhősöd lehet a szavak szépségében elmerülő álmodozó, aki szellemeket látó anyjáról mesél, vagy pragmatikus és érdektelen futár, aki elhagyott farmházak tévékészülékeit szereli meg. Még csendes partnered, a szalmakalapos kutya is saját rendezésű belső filmed szolgálatában áll. Elnevezheted, narrálhatod neki a benyomásaidat, mikor országúti balesetbe vagy lerobbant repülőgépbe botlotok, de meg is feledkezhetsz róla, hogy csupán árnyékként botorkáljon veled a félhomályban.

ADATOK

KIADÓ
Cardboard Computer

FEJLESZTŐ
Cardboard Computer

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Emlékezetesen emberi karakterek, bátran egyedi játékmenet, tökéletes hanghatások, egyszerűségében mesteri látvány. Audiovizuális vers.

GRAFIKA:	**92%**
HANG:	**97%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**94%**

PRO

Szürreális, csodálatos játék, megkapó hangulatában elmerülve sosem tudod, mi jöhet még. És ami jön, arra sosem számítanál.

KONTRA

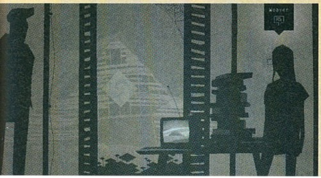
Feladatorientált játékosok nem fogják élvezni, mert szinkron és vizuális ingerek hiányában olvasás- és fantáziaigényes.

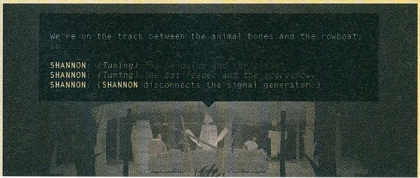
94%

ÚTTALAN UTADON

A szinte üres, alig pár interakciós lehetőséggel felszerelt helyszínek melankolikus hangulatába meglepően jól illeszkedik a karakterek szürreális jelleme, az események elvont, elsőre sokszor érthetetlen, egymástól független dominóeffektusa. Mivel a játék epizodikus, a folytatásként érkező részek – akár egy verseskötet lapjai – ugyanazon gondolatvonalra felfűzött, de különálló egységeket alkotó művek lesznek. Én várom a következő részt, mert úgy hiszem, érzem, hogy hova fog kifutni a sztori.

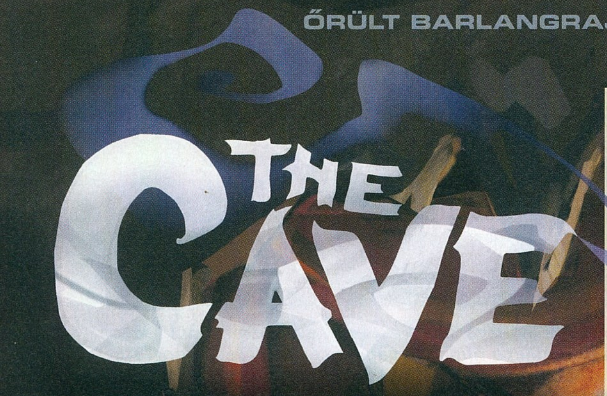
Magányos utadon a megismert alakok sorsuk fonaláról mesélnek neked, szomorú történeteik pedig összefonódnak az állomásokon átélt meglepetésekkel, míg lassan az élmények szőttese elkészül... És láthatóvá lesz rajta a minta, ami megmutatja, kinek kell eljuttatni azt a rejtélyes csomagot a teherautód hátuljában. Végül pedig ráébredsz, hogy Conway kalandja a Zero felé igazából a te belső csendedből előhívott szavakkal mesélte el magát.

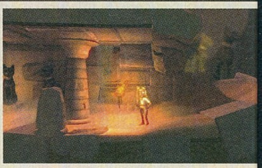




ŐRÜLT BARLANGRAJZ

THE CAVE





[ÍRTA WILSON] **A Psychonauts és a Brütal Legend bukása ugyan szomorú eseménysorozat volt, de a Double Fine azóta valósággal szárnyal. A felejthetetlen Costume Quest, a csodás Stacking és a kiváló Iron Brigade után itt az új letölthető csoda, a The Cave, amit maga Ron Gilbert, a kalandjáték-isten álmodott meg.**

A néma szereplőkben az a jó, hogy sosem ellenkeznek. Zokszó nélkül ugranak le a legmélyebb szakadékba, örömmel lövik szitává egy egész nemzet hadseregét, akadékoskodás nélkül vetik át magukat egy másik galaxisba vezető portálon, nem kezdik zokogva a földet csapkodni, ha meghal egy szerettük, és még a legnagyobb szörny, a legfélelmetesebb lény láttán sem kezdenek vad sikításba. Egy játékra csak kivételes esetben jut egynél több ilyen karakter, a The Cave-ben mégis rögtön hét van, és egyik betegebb és ijesztőbb, mint a másik – jó bizonyítéka ez annak, hogy szavak nélkül is lehet rémisztgetni.

CSEPP-KŐ-BARLANG

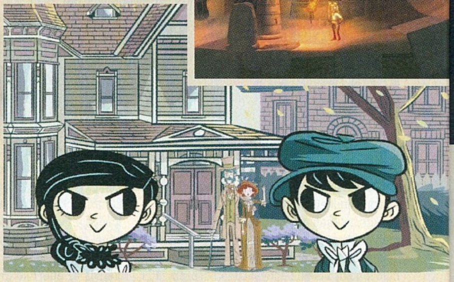
Ha szóba kerülnek a kalandjátékok, Ron Gilbert épp annyira megkerülhetetlen tényező, mint a LucasArts. A kilencvenes évek első felét meghatározó stílus szinte teljes hatalma, minden sikeres címe egy kézben, a Lucas-birodalomban összpontosult – tulajdonképpen nekik köszönhető a modern point and click stílus létrejötte és tökéletesítése. Tőlük ered Sam és Max, Guybrush Threepwood, a Maniac Mansion és a Day of the Tentacle tinigárdája, sőt, még maga Indiana Jones is meglegyintette párszor az ostorát, parádésan bővítve ki a filmek történetét. Gilbert a LucasArt szétesése óta mégsem találja a helyét: a frenetikusan vicces Deathspanket leszámítva egyetlen komolyabb játék sem köthető a nevéhez azóta, hogy leáldozott a kalandok csillaga. A Cave ugyan csak erős túlzással nevezhető parádés visszatérésnek, de mindenképp egy karakteres, egyedi élmény, amely remekül belesimul a hangulat terén hibára képtelen Double Fine kínálatába.

A The Cave nem olyan zseniális játék, mint Ron Gilbert korábbi munkái, de még így is egy kihagyhatatlan kaland

Gyökerei miatt bekategorizálni nem nehéz, bár hozzá hasonló cím nem nagyon van a piacon, ez ugyanis egyszerre kaland-, logikai- és platformjáték. Ezt a három szélsőséget már a nyolcvanas évek óta ötvözik, elsősorban keleten, a Metroid- és Castlevania-sorozatokban, de mindig van egy olyan elem, amely sokkal többet nyom a latban; ez itt a kalandot jelenti, annak is a tárgyhasználós részét. De ne szaladjunk előre, ahogy a Barlang mondaná – beszélni ugyanis csak ő képes.

KELL EGY HŐS

A címadó helyszín, a nevesített Barlang ugyanis a játék nyolcadik főszereplője. Képtelen befogni a száját, folyamatosan élcelődik, ekézi a sikerteleneket („Felmegyek az internetre, megnézem, jó-e, amit csinálsz!"), kacag mások nyomorán, miközben megpróbál valami leckét és életigazságot beleverni a próbálkozókba, a hét karakter valamelyikébe. A horrorfilmeket idéző ikrek, a dicsőséget kereső lovag, az innovációt kutató tudós, a múlton változtatni akaró időutazó, a szerelmes tuskó, a hithű szerzetes és az amazon pilótanő mind-mind saját háttértörténettel és egy különleges képességgel rendelkezik, ám a barlangba lemerészkedő csapat csak három főből állhat. Ebből talán már kitalálható, hogy az összes titok feltárásához háromszor is végig kell vinni a játékot, ez azonban semmiképp sem negatívum, a karakterekhez igazított sztorik ugyanis kiválóak.



A barlang egy egészen elképesztő hely, el se hinnétek, hogy mi minden rejtőzhet egy ilyen képződmény gyomrában. Érdemes utánajárni!

A hét választható karakternek hála a háromszori újrajátszás szinte garantált, ugyanis minden szereplő esetében változik kicsit a sztori is

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Double Fine

MŰFAJ
kalandjáték/ platformer

MULTI
nincs

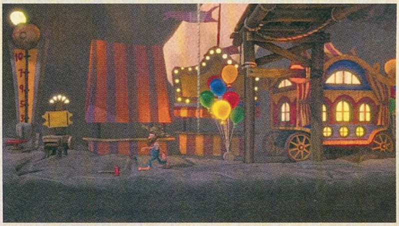
INFO

A The Cave 2013. január 24-én jelent meg, digitális terjesztésben. A Steam rendszerén keresztül 15 euróért (nagyjából 4500 forint) lehet hozzájutni a játékhoz.

A hősi lovag az Excalibur mítoszát éli át, az ikrek egy Tim Burton-i rémálomhoz asszisztálnak, a tuskó egy egész karnevált forgat fel, a tudós egy katonai bázis titkait kutatja, és így tovább. Ezek a missziók kifejezetten hosszúak, tökéletesen belesimulnak a történetbe, mindig az adott főhős köré igazítva a legtöbb akadályt. Meglehetősen sok a buktató; egy tűzokádó sárkány, egy aggodalmaskodó szülő, egy hiperagresszív bányalakó is gátolhatja a továbbjutást – a cél minden esetben az, hogy ezeken valahogy átvegődjünk.

NINCS KLIKK, NINCS POINT

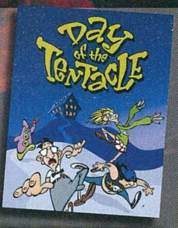
A játékmenet remekül igazodik ehhez a szétszabdaltsághoz – valahogy úgy működik, mint a Blizzard klasszikusában, a Lost Vikingsben: a trió kénytelen egymás



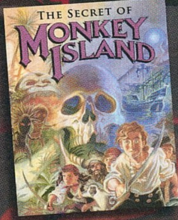
BEST OF RON GILBERT

Szinte hihetetlen, hogy a legendás Ron Gilbert kevesebb mint kilenc év alatt hagyott maradandó nyomot a videojátékok történelmében, jobbnál jobb játékokhoz, vérbeli klasszikusokhoz adva a nevét. Most összeszedtük azt a négy csúcspontot Gilbert karrierjéből, ahol nemcsak íróként vagy producerként működött közre, hébe-hóba besegítve, hanem az adott projekt szinte teljes egészébe volt beleszólása.

Egy agymosott család kúriájába egy kis csapatnyi tini téved, hogy kimenekítsék elrabolt társukat. Az 1987-es kalandjáték a Gilbert-hagyaték egyik első igazi csúcspontja, amely öt különböző befejezésével, számos irányítható karakterével emelkedett ki a tömegből.



A Maniac Mansion folytatása a point-and-click irányítás finomhangolásával és egy újabb őrült történettel szolgálta ki a kalandjáték-rajongók igényeit 1993-ban. Gilbert itt elsősorban íróként működött közre, a tervezői széket Tim Schafer cimborája foglalta el, megalapozva későbbi közös munkáikat.



Ron Gilbert leghíresebb, mindmáig legemlékezetesebb, szinte teljes egészében saját játéka a később sorozattá cseperedett Monkey Island volt, melyben minden idők legügyetlenebb kalóza kereste a Majom-sziget kincsét. Mind a mai napig nem tudjuk, mi is lehet az a kincs!

Gilbert visszatérése a videojáték-iparba egy bő évtizedig szunnyadó ötlet feltámasztása volt. A Guybrush Threepwoodot idéző DeathSpank nem kalóz, hanem önjelölt hős, de legalább annyira rátermettnek bizonyult, mint lelki társa. A harmadik epizód elkészítésében Gilbert már nem vett részt.

képességeire hagyatkozni, és közös erővel megoldani az elébük kerülő akadályokat. Kapcsolók meghúzása, ládák tologatása, a figyelemelterelés és a jó időzítés folyamatosan visszatérő elem. A karakterek menedzselése egyáltalán nem automatikus, általában mindenkit egyenként, birka módjára kell egyik pontról a másikra hurcibálni, a csoport kizárólag a nagyobb szakaszok végén teleportálódik egyben, minden más alkalommal külön-külön kell irányítani őket. Ez szerencsére az első végigjátszás során nem jelent problémát, ritka kevés olyan pillanat van, mikor egy akadályon többször is át kell terelni a szerencsétleneket.

A helyszínek bejárására viszont ez már nem vonatkozik, azokat ugyanis rengetegszer, keresztül-kasul fel kell fedezni, mert rengeteg olyan minifeladvány van, amit csak egy később megszerezhető eszköz tud megoldani. Tárgylista egyáltalán nincs, a karakterek egyszerre csak egy dolgot cipelhetnek maguknál – szerencsére ezek mindegyike csak egy adott pályarészen használható, így semmit sem kell a történet elejétől a játék végéig átszenvedni. A Ron Gilbertre annyira jellemző humor miatt messze nem szokványos, hogy mi is bizonyulhat hasznosnak vagy használhatónak – a mágiával felruházott muffin, a ropogós keksz és még egy doboz patkányméreg is jó szolgálatot tehet a betegebbnél betegebb szituációkban. A The Cave a sötét humort szivacsként szívta magába, ezért a Barlang és a perverz túlélőjátéka csak úgy sziporkázik ezen a téren. A kérők sorába beleunó hercegnő arról agonizál, hogy ő világéletében gépészmérnök szeretett volna lenni, a lakatlan szigeten rostokló túlélő a kutyájával sakkozik, a legnagyobb szörny súlyos főtt virsli függőségben szenved... ez alapján el lehet képzelni, hogy mennyire is vehető komolyan a közel négyórás történet, és akkor még ehhez hozzájön a többszöri újrajátszás, illetve az egyes szereplők saját pályája.

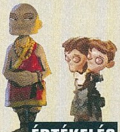
AGYMUNKA

Megretteni a feladványoktól mindenesetre senki sem fog, azok kifejezetten egyszerűek, még a legösszetettebb is alig pár percre tudja megakasztani a továbbjutást. Az elektromos angolnával feltölthető elem, vagy a „gyönyörű, felöltözött táncos lányok" pultjának telepakolása kifejezetten izgalmas jelenet, ilyen és ehhez hasonlókból pedig rengeteg van, a teljesen korrekt játékidő miatt ismétlés nélkül, így monotonnak, unalmasnak a The Cave semmiképp sem nevezhető. Szépnek annál inkább, a barlang termei, nagyobb területei színben, formában is egyediek: ember nem gondolná, hogy a föld mélyén vidámparkba vagy havas hegycsúcsokba is botolhat!

Az élmény viszont nem tökéletes – elsősorban az irányítás az, ami nincs a helyzet magaslatán. Van benne ugyan egértámogatás, de az semmiképp sem használható, igazi szerepe csak a nehezen elérhető tárgyak felvételében van, minden máshoz elég csak az iránygombokat, illetve a különleges képesség aktiválását/a cuccok használatát memorizálni. Hiába azonban ez a kazuárbarát kiosztás, a mozgás egyáltalán nem sima, ami a rengeteg megmászandó/megfogandó platform és kiszögellés birodalmában nem éppen jó bizonyítvány. A karakter késve reagál, hajlamos a reméltnél nagyobb távolságot megtenni, túlságosan későn megállni, és olyan dolgokkal interakcióba lépni, amivel az ember nem szeretne. Szerencsére ez megszokható; a hibák ugyan megmaradnak, de az első óra után már nem okoznak fejfájást.

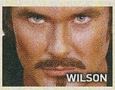
BŰNBALEKOK

A The Cave nem mérföldkő, nem írja felül a még mindig rendkívül aktív kalandjáték-szcéna szabályait, és még csak meg sem közelíti a klasszikus Ron Gilbert-korszak műremekeit, ha a minőséget nézzük. Ez azonban semmit sem von le az érdemeiből, hiszen egy végtelenül hangulatos, az eddig kiadott Double Fine játékok világához mérhetően őrült, hihetetlenül szerethető kis kaland-adag, hét csetlő-botló főhőssel, egy szerethetően gonosz narrátorral, és bármikor, bármennyiszer újrajátszható pályacsomaggal. Ennél több még a Willy Wonkát idéző Barlangnak sem kell – csokira viszont ne számítson senki.



Nem tévedés, lesz sárkány is a játékban. De ő a legkevésbé meglepő elem a The Cave-ben...

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

1,8 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, ATI Radeon 3850 vagy Nvidia Geforce 8800 256 MB VGA, 1 GB HDD

A The Cave irányítása ugyan nem tökéletes, de kiváló humora, remek szereplői, fantasztikus pályái okán egy rendkívül kellemes kalandplatformerként maradt meg az emlékezetünkben.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A Barlang szadista narrálása tökéletes, ahogy a karakterpályák is.

KONTRA

Az irányítás nem áll a helyzet magaslatán, és néha a három főhős manuális mozgatása is unalmassá tud válni.

82%

BÁNYÁSZTRAGÉDIA

MINER WARS 2081

[IRTA CHRIS] Volt idő, amikor még örömmel fogadtuk minden szimulátor, különösen űrszimulátor bejelentését, hiszen a Freespace-sorozat óta ki vagyunk éhezve rájuk. Kereskedelem, űrharc, kalózkodás, mindezt egy hatalmas nyitott világban, számtalan bolygóval. Ezt kínálta a Miner Wars 2081 is – de hatalmasat kellett csalatkoznunk.

A játékban lehet bányászni is, na persze nem úgy, mint a fenti képen. Gépágyú például nem kell hozzá.

A hogy azt az elmúlt években már megszokhattuk, idén is tovább hömpölyög az indie-játékok folyama, és az áradatban gyakran találni kivételesen jól sikerült programokat, mint például a Giana Sisters, a Primordia, vagy a Thomas Was Alone. Nemrégiben a Steam úgynevezett Greenlight projektje utat engedett rengeteg hasonló szoftvernek, melyek közt sajnos megmegbújik egy-egy minőségileg kifogásolható termék, mint például jelen tesztünk alanya, a Miner Wars 2081. Pedig olyan jó lett volna végre egy igazi Freespace-érzést reprodukáló űrszimuláció! Olyan jó lett volna egy új Elite, vagy egy új Wing Commander! Olyan... Na, de ne álmodozzunk tovább, térjünk vissza a szürke valóságba, és vessünk egy pillantást erre a Miner Wars 2081 című rettenetre!

ADATOK

KIADÓ
Keen Software House

FEJLESZTŐ
Keen Software House

MŰFAJ
űrszimulátor

MULTI
van

INFO

A Miner Wars 2081 2012. november 28-án jelent meg a Steamen a Greenlight projektnek köszönhetően, az ára 23 euró. A fejlesztők tervei között szerepel az is, hogy megjelentetik a programot az Xbox Live Arcade kínálatában.

A FIÚK A BÁNYÁBAN SZENVEDNEK

Először is hadd szögezzem le, hogy én nagyon vágytam szeretni a Miner Warst. Az előzetes információk alapján egy olyan játék képe rajzolódott ki előttem, amelyben a hatalmas szabadság, a rombolható környezet, a kereskedelem, a bányászat és az űrharc nem csupán üres frázisoknak tűntek. Aztán befutott belőle az első bétaváltozat, amit a mellettem ülő Wilson gyorsan ki is próbált, majd amikor fél órával később visszanéztem rá, azt vettem észre, hogy nyugitablettákat szopogat. Pillanatok alatt eldöntötte, hogy ez egy borzadalom, de én nem hittem neki. Szerettem volna saját kézből megtapasztalni, hogy tényleg csak egy marék nyugtatóval lehet leülni a játék elé, vagy csak esélyt kell adni neki, hogy kibontakozzon. Pár óra után én is rájöttem, hogy kollégámnak bizony igaza volt: ez a program élvezhetetlenül rossz.

A története szerint 2081-ben járunk, hősünk, Apollo egy zajos támadás közepén találja magát, ahonnan sikeresen elmenekül. Hamar kiderül, hogy minden balhé egy idegen ereklye körül forog, amit a helyi rosszfiúk (az oroszok, hát persze, hogy az oroszok) meg akarnak kaparintani maguknak. Ez persze akármennyire is klisésen hangzik, jó táptalaja lehetne egy izgalmas történetnek – de nem a Miner Warsban. Itt a feladataink, küldetéseink kimerülnek abban, hogy botrányosan idegesítő akcentussal beszélő csoportoknak ügyes-bajos dolgait oldjuk meg, akik aztán megígérik, hogy majd segítenek nekünk, ha jönnek a ruszkik. Pár értékelhetetlen párbeszéd után kapunk egy értelmetlen küldetést, ami többnyire mindig ugyanaz: menj oda, törd fel azt a terminált! Menj oda, lődd le azt a sok kalózt! Repülj fel-alá, és igyekezz kikerülni az ellenséges anyahajók tüzéből! A következő küldetésben pedig ugyanezt újra, méghozzá 31 alkalommal.

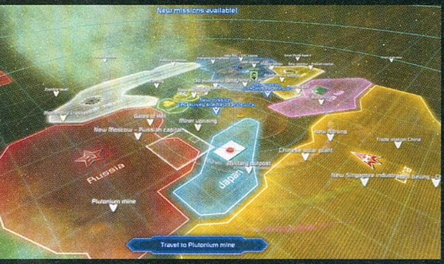
Ami a játék során különösen bosszantó, az a tálalás, azon belül is a párbeszédek színvonala. Videojátékoktól már megszokhattuk, hogy amennyiben történetről van szó, elvárásainkat nem szabad túl magasra helyezni, ennek ellenére a Miner Wars 2081 sikeresen lefejelte azt a 30 centire állított lécet is, amiről úgy hittük, bármilyen játék simán átugorja. A dialógusok hihetetlenül ostobák és kiszámíthatók, a szereplők egytől egyig idióta közhelyekben beszélnek, amiket legalább akkora kínszenvedés hallgatni, mintha smirglivel tisztítanánk a fülünket. Személy szerint én utoljára akkor éltem át hasonló borzalmakat, amikor a Ubisoft stratégiai játékával, a RUSE-zal játszottam, de ott legalább a játékmenet jó volt, hát még a multi! Itt még az se segített rajtunk.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

A monoton küldetéseket és a sztorit természetesen űrharccal igyekeztek feldobni a készítők, de sajnos itt is ezer sebből vérzik a játék. Először is a mesterséges intelligencia teljes hiánya miatt az űrharc másból sem áll, mint hogy rácélzunk a fix helyről érkező, majd egy helyben álló ellenfelekre, és meghúzzuk a ravaszt; akinek nagyobb a páncélja, az nyer. Mozogni, ne adj isten valamiféle dogfightot vívni 2081-ben már nem szokás, így tehát marad a vadkacsavadászat és a játékmechanika hibáinak folyamatos keresése, ugyanis a Miner Wars ellenfeleit ki kell trükközni, mert ha nem, akkor pillanatok alatt szétcincálnak minket, és kezdhetünk mindent elölről. Óvatosan, sziklatömbök mögül kihajolva, biztos távolból kell egyenként leszedegetnünk az ellenséges lövegeket és vadászgépeket, amelyek könyörtelenül kivégzik azokat, akik megpróbálnak X-Wing módszerekkel harcolni, vagy akár csak kicsit előrébb merészkednek, mint az ellenlábasok érzékelésre leprogramozott területe.

Ilyenkor persze jobb, ha nem vagyunk egyedül, amire gondoltak a készítők is, s adtak mellénk egy társat, akit szidhatunk, ha valami nem jön össze. Partnerünk nagy előnye, hogy akármennyire is lövik, ő egyáltalán nem sérül, így egy kicsit bátrabban vehetjük fel a harcot

A jövő nem is annyira változatos mint gondoltuk, hiszen van orosz űr, kínai, japán, és még sorolhatnánk. Vajon mi ott vagyunk valahol...?



ellenfeleinkkel. Jelenléte gyakran életmentő lehet, de sajnos az ő mesterséges intelligenciája is megragadt valahol 1992 környékén, ezért többet fogunk bosszankodni miatta, mint örülni a jelenlétének. A társunk ugyanis előszeretettel áll be közénk és ellenfeleink közé, főleg mikor épp rakétákat eregetünk előre, amik aztán a „cimboránk" sérthetetlen páncélzatán robbannak vissza a képünkbe. Ezen kívül utunkat állja szűk bejáratokban, nem veszi észre, ha egy ellenfél van mögöttünk, így minket is eltalál – önálló gondolkodásra lényegében teljesen képtelen.

Apropó sebesülés! A játékban ötféle rendszert különböztetünk meg, melyek szükségesek az életben maradásunkhoz. Van életerőnk, páncélunk, oxigénünk, üzemanyagunk, de még a pilótának is külön életerőcsíkja van. Ha belefutunk egy lövegtoronyba és megsérül a kabin, akkor könnyen előfordulhat, hogy elkezd szökni az oxigén, mi pedig megfulladunk. Ez így fair, ügyesnek és szerencsésnek is kell lenni egyszerre. Igen ám, de amennyiben eltalálnak minket, és lekopik rólunk a páncélzat, akkor azt nem tudjuk szimplán megjavítani, csak ha elmegyünk és felszedünk egy javítókészletet, amelyek az esetek 90%-ban az ellenfél vonalai mögött találhatók, tehát kizárt, hogy eljussunk oda ép bőrrel.

FÉNY AZ ALAGÚT VÉGÉN

A sok szörnyűség ellenére léteznek olyan elemek a játékban, melyek okot adtak számunkra a reménykedésre – ám sajnos alaptalanul. Egyik ilyen például a rombolható környezet, aminek köszönhetően majdnem minden szikla és jégdarab elpusztítható, így utat törhetünk magunknak az aszteroidákkal telített zónákban. Ez persze mind szép és jó, de gyorsan kiderült, hogy ez egy hasonlóan felesleges elem, mintha a Battlefield 3-ban kellene aranyat bányászni vagy gyógyfüveket szedni. A dolognak az égadta világon semmi értelme – csakúgy, mint az egész bányászkodásnak, ami miatt végül is Miner Warsnak hívják a Miner Warst. Tudniillik a játék során bármikor dönthetünk úgy, hogy nekünk most elég volt a kalandokból, megállunk, elővesszük a fúrófejeket, eltesszük a forgócsövű ágyút, és lebontjuk a közeli falakat. A dolog érdekessége, hogy miközben fúrunk és faragunk, különféle érceket, vizet, jeget vagy kődarabokat gyűjthetünk be, amiket aztán később kereskedelmi terminálokon keresztül értékesíthetünk. A pénzből vásárolhatunk magunknak jobb páncélzatot, fegyvereket, lőszert, javítókészletet és pár értelmetlen dolgot, amiket aztán űrhajónk egyes részeire felpakolhatunk. De árulja el nekem valaki, miért is álljunk meg egy küldetés közepén kőtömböket kaparászni, hogy aztán 3 fityingért eladjunk egy darab jeget, mikor egy jobb cucc 54 ezer fityingbe kerül?! Hasonlóan jó ötlet volt a készítőktől a hatalmas, nyitott világ, ahol kedvünk szerint mászkálhatunk két küldetés között, de igazából ennek sincs semmi értelme, ugyanis kereskedni, mellékküldetéseket megoldani már nem lesz lehetőségünk. Bár eladhatjuk a nálunk lévő érceket, de ezt megtehetjük a sztori fonalát követve is, nem szükséges letérnünk a kijelölt ösvényről.

SÚJTÓLÉG

A játéknak egyébként létezik egy 16-fős kooperatív része is, amely értékelhetetlenül rosszra és bugosra sikeredett, amit valószínűleg a kampányban eltöltött órák után már senkinek sem lesz ingerenciája kipróbálni. Persze mi nem is hibáztatunk érte senkit, hiszen a Miner Wars 2081 nem egy szerethető alkotás. Nem egy Freespace vagy Elite, csupán egy gagyi utánzat, amiért csak a legelszántabbak fogják kifizetni a vételárat.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 6 szériás vagy Radeon R520 SM 3.0 VGA, 3 GB HDD

A Miner Wars 2081 kerülendő alkotás. Hiába próbáltuk szeretni, egyszerűen nem engedi közel magához a játékost.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Ha majd kap négyezer kiló patchet a játék, még az is előfordulhat, hogy újra elővesszük. Kicsi rá ugyan az esély, de ki tudja...

KONTRA

Bugyuta történet és párbeszédek, botrányos zene és hangok, az MI teljes hiánya, és értelmetlen játékelemek.

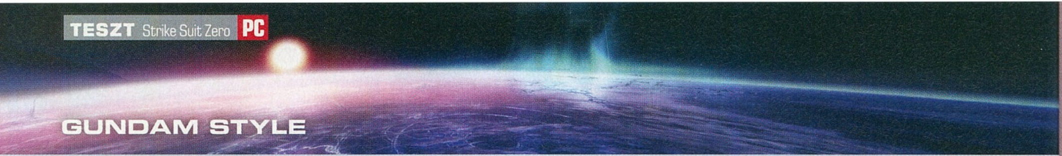
45%

Kicsit életszerűtlen, hogy egy nagy hajóban harcolsz egy kis hajóval, de ki tudja, mit hoz a jövő?

Kínzó kérdés a PC Guruban: vajon ezeket az űrépületeket mi védi meg a kósza meteoroktól?

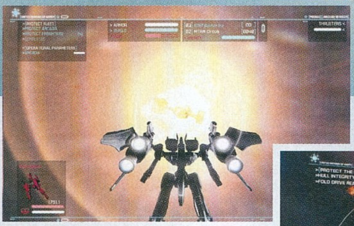
MAJD INKÁBB EZZEL...

Minden űrszimulátorok ősatyja, az Elite már sokak számára csupán egy legenda, amiről az olyan öregek beszélnek, mint a PC Guru szerkesztői. Sok év hallgatás, halogatás és megannyi hasonló játék után úgy tűnik, hogy végre elkészül a várva várt új rész, amely méltó újraélesztése lesz a sorozatnak. Az Elite: Dangerous című alkotás, ahogy sok másik újrafeldolgozás, a Kickstarteren kezdte meg a pályafutását, a beindításához szükséges 1,25 millió angol font (ami a többi videojátékos projekthez képest hatalmas összeg) pedig idén januárban már össze is jött, így gyorsan beindult a szekér, talán már idén számíthatunk a megjelenésre. A játékot ugyanaz a David Braben jegyzi, aki az eredeti részt is készítette, a hivatalos weboldalon már jó pár játékvideót és fejlesztői naplót megnézhet az, aki kíváncsi arra, mire lesz érdemes költeni a Miner Warson megspórolt pénzünket.



GUNDAM STYLE

Strike Suit ZERO



A fenti kép vagy azt jelenti, hogy nagyon jó voltál, vagy azt, hogy egy pillanat múlva véged

[ÍRTA MAHMUD] **Ha egyetlen jelzővel kellene illetni a keleti popkultúrát, az mindenképp a „megosztó" lenne. Lehet imádni vagy gyűlölni (megkerülni már kevésbé), mégis létezik egy sajátos japán exportcikk, amit a világ másik féltekéjén is osztatlan örömmel fogadunk. Ez a Gundam.**

De hívjuk csak hatalmas halálosztó robotnak. A mecháknak is nevezett humanoid gépóriások a hetvenes évek végén jöttek divatba Japánban, azóta pedig (ha csak képletesen is) bejárták az egész világot, megjelenésükkel olyan őrületet kiváltva, mely még annak ellenére is tart, hogy sokan hírből sem hallottak az eredeti animéről. Úgy látszik, a gigászi robotokkal nem lehet melléfogni. Ebben bálnákként úszva a nyüzsgő hajórajban. Helyzetünk azonban akkor tűnik csak igazán reménytelennek, ha ezt a Dávid-Góliát küzdelmet egy lövegekkel barokkosan díszített űrállomás mellett kell megvívnunk... Ám szerencsére nem egyedül! A csatákat szövetségeseink gépei teszik teljessé, a flották találkozásával pedig még a fagyos űrben is elszabadul a kénköves pokol.

Ebben a plazmasugaraktól tündöklő káoszban az egyébként meglehetősen steril látvány egészen fenomenálissá válik. A száguldó hajótesteket gyilkos lézerek és célkövető rakéták szaggatják vakító robba-

A Strike Suit Zero alapötlete kiváló, azonban a fejlesztőknek nem sikerült igazán értékes tartalommal megtölteni a játékot

bízhatott az angliai Born Ready Games csapata is, ráadásul egyáltalán nem alaptalanul: első önálló játékukhoz, melyhez eszement, pergő űrcsaták tömkelegét, sőt egyenesen a műfaj újjászületését ígérték, több mint százhetvenezer dollárt kalapoztak össze a Kickstarteren. De vajon sikerült-e a „középénzből" mindezt megvalósítani?

VÉGTELEN CSATATÉR

Egy ilyen sokat sejtető kérdés után elég kézenfekvőnek tűnik a nemleges válasz – a valóság azonban némileg árnyaltabb, hiszen a Strike Suit Zero rengeteg olyan pillanattal ajándékozza meg a játékost, melyekhez foghatót tényleg csak a hasonló témájú animék teátrálisan elnagyolt, de borzongatóan fenséges ütközeteiben láthatunk.

A csaták kolosszálisak. A körülöttünk döngő ellenséges vadászgépek hadán túl szinte minden küldetés során szemberülünk majd olyan hatalmas fregattokkal és cirkálókkal, melyek puszta méreteikkel is tiszteletet parancsolnak, acélozott nások közepette, torpedók tucatjai tépnek ketté lomha naszádokat, a határtalan pusztításban eltörpülő gépünk útját pedig légvédelmi ágyúk tüze kíséri. A szédítő fejetlenséget Paul Ruskay (a Homeworld zeneszerzője) futurisztikus, túlvilági dallamai teszik magasztossá, a legepikusabb ütközetek alatt pedig egy japán énekesnő, Kokia hangja is felcsendül.

A játék másik fénypontja természetesen a címadó Strike Suit, egy kísérleti űrhajó, mely némi energiagyűjtés után a már emlegetett hatalmas robottá változik. Ebben az üzemmódban ugyan lassabban szeli a végtelen űrt, óriási tűzereje azonban minden kellemetlenségért kompenzál: rakétarendszerével tucatnyi célpontot is befoghat egyszerre, gépágyúja pedig gombnyomásra követi azokat a „szerencsés" pilótákat, akik túlélték a robbanó zivatart. Sajnos a nagy erő ezúttal nagy energiafogyasztással jár, így Gundam-hasonmásunk egy-egy kiadós mészárlás után kénytelen újra fürge vadászgéppé alakulni.

SÚLYTALAN JÖVŐ

Hogy miként is jutunk kegyvesztett pilótaként egy efféle szuperfegyverhez, az maradjon a fordulatosnak szánt, de eléggé sekélyes történet „meglepetése". Ádáz háborúnkat egyébként a Föld védelmében vívjuk a függetlenségért harcoló emberi kolóniákkal szemben, a küldetéseken meghozott döntéseink (és teljesítményünk) függvényében pedig többféle végkifejlet is lehetséges. Bár ez a csipetnyi szabadság okot adhat némi lelkesedésre, közel sem tudja elfedni a sztori nyilvánvaló hibáit. Az átéléshez ugyanis fájóan kevéset tudunk a huszonharmadik századi Föld történetéről, és a mindenféle felvezetés nélkül színre lépő „ikonikus" szereplőkről. Azt az érzést pedig, hogy valójában a földi zsarnokság ellen harcoló kolóniák ügye szimpatikusabb, a néha szemtelenül ügyes pilótáik iránt táplált őszinte gyűlölet ellenére sem sikerült elhessegetnem.

TÁTONGÓ ŰR

Mindez azonban csak a jéghegy csúcsa. A Strike Suit Zerót végső soron olyan alapvető hibák teszik felejthető, sőt olykor frusztráló játékká, mint a küldetések gyakran homályos és félrevezető, mégis sűrűn ismétlődő célkitűzései, a haszontalan társak, a korlátolt célzórendszer és az erősen hullámzó nehézség. Ez utóbbit csak tetézik a kiszámíthatatlan mentési pontok, melyek leginkább arra jók, hogy a meglehetősen rövid játékidőt nyolc-tízórásra nyújtsák. Bár a pályákon megnyitható fegyverek és különböző fejlesztések miatt adott a második végigjátszás lehetősége, a minimális szabadság és a négy irányítható hajó felületes testreszabhatósága kevés motivációval szolgál. Ezért ha egyetlen jelzővel kellene illetni a Born Ready játékát, az mindenképp a „megosztó" lenne... Lehet imádni vagy gyűlölni, de leginkább a kettőt egyszerre. Kár érte.

ADATOK

KIADÓ
Born Ready Games

FEJLESZTŐ
Born Ready Games

MŰFAJ
szimulátor/akciójáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia 250 GTS vagy ATI Radeon 4800 szériás VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fergeteges arcade űrlövölde grandiózus csatákkal, rengeteg ellenféllel és sajnos hibával is. A Strike Suit alapötlete jó, de kevés, hogy megmentse a játékot a középszerűségtől.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

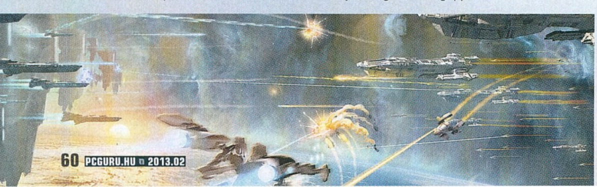
PRO

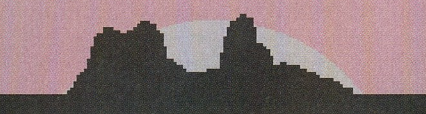
Hatalmas és látványos ütközetek, egyszerű irányítás és egy alakváltó mecha.

KONTRA

Érdektelen történet, egysíkú küldetések, néha frusztráló nehézség és hibák.

71%

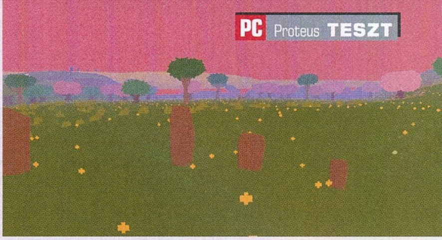


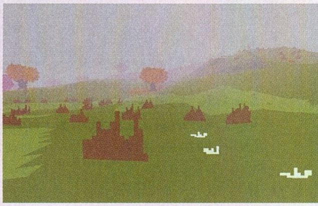


LEÍRHATATLAN UTAZÁS

PROTEUS.

[ÍRTA MAHMUD] **Aranyos ez a Proteus, gondoltam, és rávettem a barátnőmet, hogy ő is kipróbálja. Talán tíz percig játszhatott. Amikor aztán hirtelen kilépett és durcásan felém fordult, kicsit gunyoros, de komolyan számon kérő hangon csak annyit kérdezett: ez mi?**





Némi töprengés után rá kellett jönnöm, hogy magam sem tudom. Ez persze nem csoda, hiszen Ed Key, a Proteus kiötlője sem tudta igazán, mihez kezdjen pixeldombos projektjével, amíg a sors össze nem hozta David Kanaga zeneszerzővel. Az ő közreműködésével vált az eredetileg RPG-nek indult indie-játék egy szinte körülírhatatlan, a műfaj határait feszegető alkotássá, mely már érezhetően közelebb áll a művészethez, mint a hagyományos értelemben vett videojátékokhoz.

A BÉKE SZIGETE

A Proteusban ugyanis nincsenek leküzdendő akadályok, furmányos fejtörők, vagy az életünkre törő ellenfelek. Ami azt illeti, célunk sincs igazán: test nélküli „hősünk" egyszerűen kiemelkedik a szögletes habokból, és elindul felfedezni az elé táruló szigetet.De álljunk csak meg egy szóra! Nem ismerős ez a koncepció valahonnan? Mintha lett volna itt tavaly valami Dear Esther nevű program, amiben szintén egy lakatlan szigeten mászkáltunk játékmenet címszó alatt... Bár a hasonlóság tényleg szembetűnő, néhány jelentős eltérés miatt a Proteus jóval több holmi koppintásnál. Vegyük például a sztorit – ami nincs. Aztán ott az abszolút minimalista grafika, ami többnyire színpompás és vidám hangulatával szöges ellentéte a Dear Esther erőműizzasztó, komor és misztikus megjelenítésének.Ed Key szigete amolyan földi paradicsom, ahol minden állat békében él, az erdőben nem les rád a farkas, és még a méhecske sem csíp meg, ha kíváncsian megpiszkálod.

Ez a világ néha annyira bódító és álomszerű, hogy egy-egy huncut béka végtelen kergetése közben már az jutott eszembe, hogy a fejlesztők múzsája nem is a drága Eszter, hanem a South Park egyik kultikus epizódjában feltűnő Heroin Hero lehetett.

Akár hiszitek, akár nem, a játék abból áll, hogy bejárjátok a rendelkezésre álló területet. Leírva unalmas, megtapasztalva viszont varázslatos élmény.

ADATOK

KIADÓ
Twisted Tree

FEJLESZTŐ
Ed Key és David Kanaga

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 3 GB RAM, bármilyen VGA, 10 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Rövid, de felejthetetlen kikapcsolódás a virtuális természet érdes, pixeles ölén. Miért is mennénk a parkba sétálni?

GRAFIKA: **80%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Egyedi, álomszerű élmény minimalista, de megindító zenével és grafikával.

KONTRA

Nincsenek nagyobb szigetek, és bár a pálya mindig más, a tereptárgyak és a titkok ugyanazok.

81%

Úgy tűnik, hogy a különleges indie-játékok fejlesztői nagyon ragaszkodnak a szigetekhez

A különbség első ránézésre csak annyi, hogy itt nem egy beszélő sárkányt hajkurászol tűvel a kezedben.

NÉGY ÉVSZAK

Persze nem muszáj a szerencsétlen békákat molesztálni – a szigeten ugyanakkor már jelenlétünkkel is óhatatlanul interakcióba keveredünk a környezettel, mindez pedig általában annyiban merül ki, hogy megváltozik a fülünkbe prüttyögő zene. Még sincs okunk panaszra. Más gépi melódiák csendülnek fel például, ha a tavaszi erdő sziromfüggönyébe gabalyodva sétálunk a szigeten, vagy ha ősszel a már megsárgult falevelek lejtenek egy utolsó táncot előttünk. Nyáron gyorsan megüti a fülünket egy közeli méhraj szimfonikus zümmögése, a félénk madárkák csilingelő totyogása, de ha figyelünk a részletekre, a szárba szökkenő növények hangját is hallhatjuk. A Proteus élővilága egyfajta organikus zenekart alkot, melynek szólistáit puszta mozgásunkkal mi formálhatjuk kórussá.

A Proteusnak valójában nincs is játékmenete, ez a program inkább egy varázslatos kirándulás egy virtuális világban

Nem mintha szükség lenne rá. Harmonikusak vagy sem, a természet melódiái olyan atmoszférát teremtenek, melyben öröm a felfedezés, egy-egy furcsa tárgy vagy tákolmány meglelése, de a céltalan barangolás és a puritán, néha mégis lélegzetelállító tájban való gyönyörködés is. A sziget ráadásul nem fedi fel könnyen titkait: még ha ismerjük is minden apró szegletét, a különböző évszakok teljesen más színvilággal, zenével és hangulattal kápráztatnak el. A tavasz a tündöklő szépség, a nyár a burjánzó élet, az ősz pedig a ködbe burkolt csodák évszaka. A tél pedig... Nos, ez legyen mindenkinek meglepetés, a magam részéről csak annyit jegyzek meg, hogy még egy ilyen rendkívüli felvezetés ellenére sem számítottam arra a katarzisra, ami a játék végén várt rám.

SZÁZ PERC MAGÁNY

Mindazonáltal nem könnyű értékelni a Proteust. Az alapvető kérdés ugyanis az, hogy van-e létjogosultsága egy olyan játéknak, melynek a szó klasszikus értelmében nincs játékmenete, ugyanakkor az efféle kikapcsolódásra (és elgondolkodásra) fogékony csodabogarakat egy semmi máshoz nem fogható élménnyel tudja gazdagítani. A Proteus steames megjelenésével szinte azonnal fellángolt az erről szóló vita, ám ahelyett, hogy igazságot próbálnék tenni, inkább álljanak itt Ed Key szavai: „Tudományos vitákon kívül a játék fogalmának szűk meghatározása csupán arra jó, hogy megerősítse a maradiságot és a kitaposott ösvényekhez való ragaszkodást egy olyan szakmában, mely sajnos már így is ezekről híres."

Voltaképpen azonban mindegy is, minek nevezzük, a Proteus a kliséktől, a konvencionális játékformáktól, és a gyakran felesleges sallangoktól elszakadni vágyók szórakozása. A véletlenszerűen generált álomvilág ideális felfedezéséhez pedig nem szükséges más, csak egy sötét szoba, teljes csend és egy-két óra magány – így ráadásul senki sem gyanakszik majd arra, hogy valami lejárt szavatosságú gumicukor hatása alatt állunk...

A FARM, AHOL ÉLÜNK

Farming Simulator 2013

[ÍRTA JOHNBART] **Fellélegezhetnek azon olvasóink, akiknél a sok lóerő a kombájnnal, a Lamborghini pedig az R4.110-zel kezdődik, mivel idén sem maradnak mezőgazdasági kihívások nélkül. De vajon érdemes 2013-ban is a Farming Simulatorben termelni a búzát és a GDP-t?**

Noha magazinunkban nem ritka vendégek a járműszimulátorok, a verejtékes földművelétet feldolgozó programok eddig mégis elkerülték a Guru hasábjait. Ennek oka igazából magában a témában keresendő: személyes tapasztalataim alapján bizton állítom, hogy a traktorral szántáshoz képest még a buszvezetés is felér egy adrenalinfröccsel, percig sem fognak unatkozni, a szükséges tőkét ugyanis sokféleképp gereblyézhetjük össze. Füvet, búzát, árpát, repcét, krumplit és cukorrépát termeszthetünk, méhkaptárak, melegházak vagy nap- és szélerőművek üzemeltetéséből szerezhetünk mellékest, aki pedig az állattartásra esküszik, birkákat, tyúkokat és szarvasmarhákat nevelhet a legelőkön (a 2011-es

Ha minden vágyad, hogy virtuálisan is a földeken dolgozz, akkor a Farming Simulator 2013 bizony a te játékod lesz!

így eddig nem éreztem elég ingerenciát arra, hogy kombájnnal csapassam a virtuális szántóföldeket. Valamit azonban mégis jól csinálhat a GIANTS a Farming Simulator-sorozattal, ha már az ötödik etapnál tart a széria, így végül úgy döntöttem, hogy én is beköltözök pár hétre egy EU-konform gazdaságba, hogy megvizsgáljam, vajon megéri-e a törzsközönségnek felújítani a gépparkot, és hogy nem maradnak-e parlagon a szériával csak most ismerkedő földművesek sem...

„ÁLMOM EGY TANYA..."

Igaz, nem volt szerencsés részemről a járműszimulátorokat emlegetni fentebb, a Farming Simulatorben ugyanis a hangsúly nem a kezelésbe vehető munkagépek kidolgozottságán van, hanem sokkal inkább a farmon, ahol bevetjük őket – a játék ugyanis alapjában véve egy vezethető járművekkel tarkított farmmenedzsment-szimuláció, melyben célunk, hogy a játéktér összes termőföldjét magunkévá tegyük (no nem úgy). Noha a hektáronkénti árak mellett ez eltarthat egy darabig (az előző részhez képest teljesen új játéktéren 42 földdarab van, melyből kezdetben csak egyet birtoklunk), az agrármérnökök egy etaphoz képest tehát minden téren bővült a játék). Hogy ezek közül mely lehetőségekkel élünk, csak tőlünk függ, szóval aki több lábon állna, mindhárom ágazatba befektethet, de nem jár rosszabbul az sem, aki kizárólag a növénytermesztésre fókuszál.

NAP SZÍVJA, ESŐ VERI

Nem véletlenül emeltem ki a növénytermesztést, a játék középpontjában ugyanis az áll, egyrészt mivel az aratások során szerezhetjük be az etetések alapanyagait is, másrészt pedig mert a legrészletesebben a termőföldek művelését dolgozták ki a fejlesztők. A folyamat a mezőgazdászok számára ismerős szántás-vetés-permetezés-aratás-kultiválás fogat körül mozog (szigorúan ebben a sorrendben), az egyes fázisokat pedig egy rakás megvásárolható jármű segítségével végezhetjük el. És ez nem túlzás, a játék cirka száz licencelt gépet vonultat fel: traktorok, kombájnok, fűnyírók, markológépek tucatjai közül válogathatunk, a járművekre aggatható ekék, kultivátorok, valamint vető- és permetezőgépek terén szintén bőséges a kínálat, de a földművelés járulékos tevékenységeihez (bálázás, szénaforgatás, etetőanyag-készítés) is rengeteg eszközt találunk a boltban. Van itt tehát minden a Lamborghini traktortól az önjáró takarmánykeverőig, bihari legényként igazából csak az errefelé őshonos márkákat (CLAAS, New Holland, MTZ) hiányolom,

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
GIANTS Software

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
Max. tízfős kooperatív

INFO

Igencsak kedvelheti a munkagépeket a svájci GIANTS Software vezetése, a Farming Simulator-sorozat mellett ugyanis két másik játékuk is azok körül forog: a Demolition Company a bontóipar, míg a Ski Region Simulator a sípálya-karbantartás (!) nehézgépeire fókuszál.

● **Az igazán kemény vidéki arcok nem az autópályákon és a Tesco-parkolókban, hanem a szántóföldeken tolják a gyorsulási versenyeket**

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÜGYELJ A SORRENDRE!

Ha nem vagy otthon a földművelés rejtelmeiben, érdemes átrágnod magad a játék oktatómódján, ez ugyanis a megfelelő sorrendben taglalja a gabonatermesztés leglényegesebb lépéseit. Kezdj minden művelést szántással, folytasd magvetéssel, ha tudod, permetezd vagy műtrágyázd a megművelt földet, az aratás után pedig menj végig rajta kultivátorral, hogy felkészítsd a következő szezonra!

HALLGAS AIGNER SZILRÁDRA!

Az alapból I gombbal előhívható PDA a térkép és a terményárak mellett időjárás-előrejelző programmal is rendelkezik. A funkciónak igazából csak egyetlen szerepe van: az aratások napjának szervezésében segít, esős napon ugyanis (a valóságnak megfelelően) nem érdemes bezavarni a szántóföldre a kombájnokat, miután akkor megfelelő tapadás híján nem tudnak a sáros földben haladni.

CSAK TE SEGÍTHETSZ!

A játék elején jelentős bevételi forrást jelenthetnek a bizonyos időnként felbukkanó, időlimites küldetések. A megbízatásoknak két fajtája van: füvet kell nyírnunk, vagy el kell szállítanunk valamilyen árut a térképen megjelölt helyre. Az előbbi teljesítéséhez egy önjáró vagy traktorra/kombájnra kapcsolható fűnyíróra, utóbbi esetén pedig rakodóvillával szerelt rakodógépre van szükség.

A szántóföldről a főútra tévedve óvatosnak kell lenni, hiszen csak kicsit nem figyel az ember, és máris legázolhatja a „mi autónkat"

A játék tevékeny modder-közösséggel rendelkezik, és a játék hivatalos oldala már most tobzódik az ingyen letölthető felhasználói járművekben. Az addonok mellett viszont a játékot a későbbiekben DLC-kkel is igyekszik majd bővíteni a GIANTS; noha a www.farming-simulator.com/dlc.php oldalon jelenleg ebből nem sok látszik (az idei részhez csak a mod-készítést segítő oktatóvideót kínálják), elnézve az előző rész DLC-özönét, idén is lesz mire költenie a farmereknek.

látva viszont a játék termékeny modder-közösségét, biztosra veszem, hogy előbb-utóbb felbukkannak a játékban azok is.

A járművek kezelése egyszerű, akárcsak a kiegészítők (vágóasztal, ellensúly) felkapcsolása és használata, a hangsúly így tényleg nem a vezetési modellen, hanem a földek megfelelő művelésén és a termény időben történő betakarításán van (erre szerencsére nem kell hónapokat várni, pár játéknap alatt beérik minden, ha rendesen permetezünk/trágyázunk). A megfelelő időzítésben az Escape-pel elérhető térkép segíthet, amellyel egyrészt járműveink jelenlegi pozícióját, másrészt a földjeinken elvetett termény állapotát követhetjük nyomon – aratni a zölddel jelölt táblákat lehet (bár ezt esőben nem ajánlott megpróbálni), a begyűjtött terményt pedig a farmunk közepén található silókban tárolhatjuk el, ahonnan aztán pótkocsival szállíthatjuk el a pályán lévő átvevőhelyek valamelyikére.

A folyamat persze nem mindig ilyen egyszerű, főleg ha több földet művelünk egy időben – ekkor jönnek kapóra az MI munkások (a földhöz állított járművet ugyanis egy gomb lenyomásával átadhatjuk a gépnek, aki utána órabérben megműveli vele a terepet), illetve a többi hús-vér farmer. Bizony, a játékban egy teljes értékű kooperatív multi is helyet kapott, melyet ráadásul valamely offline mentésünkkel indíthatunk el, lehetőségeink így mindkét módban teljesen megegyeznek, az egyetlen eltérés csak annyi, hogy a vendégek az MI szerepét veszik át (így multiban mindenki a hostnak termeli a lét). A módozatot szerencsére a várható mod-özönre is felkészítették, a program így támogatja a kiszolgáló által használt modifikációk automatikus letöltését is, rossz szó tehát egyedül a közösséget érhetné, akik viszont szintén igen segítőkészek voltak a „meccsek" alatt – az a pár arc pedig, aki részegen pattant traktorba, hamar a játékon kívül találta magát...

„ŐS, BUJA FÖLDÖN DUDVA, MUHAR"

A digitális mezőgazdászlét tehát meglehetősen nyugis és bájosan szórakoztató, a nagybani helyzet azonban nem tökéletes, az összképet több zavaró elem is rontja. Ezek közül számomra a legkellemetlenebbnek mindenképp az épkézláb oktatómód hiánya bizonyult – bár hét tananyag is taglalja a játékban fellelhető gépezetek használatát, magáról a farm menedzseléséről, valamint a növénytermesztésről és állattenyésztésről ezekben szó sem esik. A karriermódot elindítva kizárólag pár, ikonnal aktiválható gyorstippre támaszkodhatunk, amik használóról mindent elmond, hogy az első pár órámat a YouTube-on és a játék rajongói oldalain töltöttem, hogy megtudjam, hogyan lehet állatokat venni, és miképpen kell eltárolni vagy táppá keverni a terményt. Hasonló szűkszavúság jellemzi egyébként a játék többi részét is: PDA-nk például átvevőhelyekre lebontva listázza az aktuális terményárakat, a térképen viszont nincsenek egyértelműen jelölve a telephelyek, de még a birkák és tehenek legelője sem.

A kezdőkkel szembeni barátságtalanság mellett a motor sem brillírozik kielégítően. Bár a járművek gyönyörű, poligonban gazdag modelleket kaptak, a belterük nagyon fapados, és nem is igazán interaktívak (a kötelező funkciókat leszámítva semmit nem állíthatunk rajtuk, így hiába van mondjuk mindegyiken megkülönböztető jelzés, nem lehet felkapcsolni a villogót). A vezetési modell szintén érdekes: fizika gyakorlatilag nincs a játékban, kombájnnal is ralizhatunk hegyen-völgyön át, de baleset esetén sem kell félni, mert a sérülésvizsgálat is szőrén-szálán kimaradt a játékból. Végezetül az MI sem teljesen szakképzett: bár a traktorokat viszonylag jól kezeli, a kombájnürítés már meghaladja képességeit (ekkor nekünk kell melléállni pótkocsival), és hajlamos elakadni a föld mellett lévő tereptárgyakban is.

„ÁLLOK A PUSZTÁBAN..."

Nem egyszerű verdiktet hirdetni az FS2013 felett, mivel két csoportot is informálnom kell arról, hogy megéri-e idén is belevágni a földművelésbe. Nos, azon agrármérnökök, akik már korábban belekóstoltak a Farming Simulatorbe, valószínűleg jól fognak szórakozni a friss résszel is: az új pálya, illetve az új termények, járművek, állatok és a javított mod-kezelés legalábbis simán az idei etap beszerzése mellett szól. A mezei szimulátorfogyasztók azonban nem feltétlenül találják meg számításukat a programban, egyrészt a barátságtalan betanulási fázis, másrészt a foghíjas vezetési modell miatt – mindenesetre, ha a Murcielago helyett az R4.110-re esküszöl, ne tartson vissza semmi a játék kipróbálásától...

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Egymagos 2 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 7600 GT vagy AMD X1600 VGA, 1 GB HDD

Tartalmas mezőgazdasági sandbox-játék nyugis játékmenettel, remek online közösséggel, csökevényes oktatómóddal és pár zavaró hibával. Ha traktorral jársz diszkóba, akkor feltétlen a gépeden a helye!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hatalmas mezőgazdasági járműflotta, egy rakás felvásárolható földterület, a szólómód mentései pedig online kooperatív módban is működnek.

KONTRA

Az oktatórész nem tér ki a menedzselésre, a karriermód így újoncok számára elég riasztó lehet, a fizikának és a vezetési modellnek pedig köze sincs a valósághoz.

72%

ÉS ELKELT!

Bizonyos időközönként a játéktéren található szántóföldeket aukcióra bocsátják, mely során (kis szerencsével) az alapárnál jóval olcsóbban szerezhetjük be a területeket. Ekkor nincs más dolgunk, mint a föld vásárlóikonjára állva megtenni tétjeinket – nem javallott viszont csalni, amennyiben ugyanis nagyobb összegben licitálunk, mint amennyi a számlánkon van, jelentős büntetést kell fizetnünk.

VÁR A BOLT!

A mezőgazdasági boltban az új járművek, eszközök és állatok mellett lehetőségünk nyílik meglévő ingóságaink eladására is. Az üzlet alapból a vételár feléért veszi vissza eladásra kínált portékáinkat, amennyiben viszont megunt járművünket elvisszük a bolthoz, a visszakapott összeg húsz százalékkal nő – ehhez az ikonnal jelölt helyre kell állni gépezetünkkel.

MAJD ÉN KISZÁMOLOM!

Míg az aratások során besilózott terményből csak akkor látunk pénzt, ha elszállítjuk azt a felvásárló telephelyek valamelyikére, az állatok esetén a vásárlás és etetés mellett nincsenek efféle teendőink. Marháink és birkáink automatikusan „termelik" a pénzt, egyedül a tyúkoknál kell minden nap összeszedni az elpotyogtatott tojást, és elvinni az élelmiszerboltok valamelyikéhez.

MIT ESZIK A BOCI?

A marhák táplálékának elkészítéséhez fűre, szalmára és silótakarmányra van szükség. Az elsőt fűnyíróval bárhol levághatod, a másodikat az aratások után készített szalmabálákból biztosíthatod, a harmadikat pedig szecskázott kukoricából szerezheted be. Szállítsd őket a bocik legelőjéhez, vásárolj egy Kuhn SPV takarmánymixert, pakold bele a hozzávalókat, és végül állj vele a marhák etetője mellé!

NAGY DLC ÖSSZEÁLLÍTÁS

Elérkeztünk az évnek azon szakaszába, mikor megtorpan a játékmegjelenési lendület (főleg a AAA-címek között), így az ember visszanyúl a tavalyi kedvenceihez, és felértékelődik a DLC-k szerepe. A tél végi kómában mi is elővettük a 2012-es kínálat jó pár játékát, és megnéztük, hogy a külön megvásárolható és letölthető tartalmak mit nyújtanak a játékosoknak. Hatoldalas összeállításunkban most négy program (Sleeping Dogs, Mass Effect 3, Borderlands 2, TES V: Skyrim) kiegészítőit mutatjuk be és értékeljük a számotokra.

SLEEPING DOGS

Nightmare in North Point

Kiadó: Square Enix | **Fejlesztő:** United Front Games | **Ár:** 5,49 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA BATE] **A tavaly nyáron megjelent Sleeping Dogshoz ezidáig összesen 20 kisebb-nagyobb DLC-t jelentetett meg a kiadó (ebből egy ingyenes), ám ezek között csak egy olyan akad, ami nem ruhákkal, járművekkel, boostokkal és mellékküldetésekkel egészíti ki az alapprogramot. A Nightmare in North Point egy, az alapjátéktól külön elindítható sztori, melyben démonok szállják meg Hongkongot, és Wei az egyetlen, aki gátat szabhat a túlvilági veszedelmeknek.**

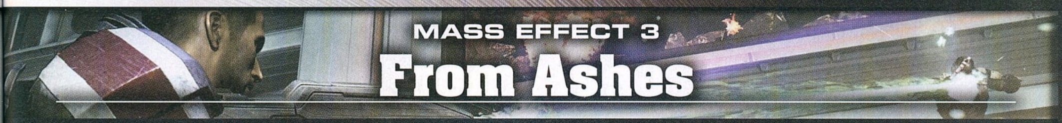
A csomag alapára 5,49 euró, ám a megfelelő helyeken (pl. greenmangaming.com) és a különböző akciók során jóval olcsóbban is hozzá lehet jutni – és érdemes is várni egy kedvezőbb ajánlatra, ugyanis a Nightmare in North Point DLC minősége egyáltalán nem olyan kiváló, hogy gondolkodás nélkül kidobjunk rá nagyjából 1600 forintot. Ahogy azt a bevezetőben is említettük, a kiegészítés külön menüpontból indítható, és ennek folyományaként az alapjátékban megszerzett javaink

A kép nem adja vissza, de a démonok mozgása egészen nevetséges, úgy ugrálnak, mint a berúgott kenguruk...

(ruhák, autók, motorok, pénz) kámforrá válnak, ellenben a megtanult harci technikáink megmaradnak, így könnyedén apríthatjuk a felbukkanó ellenfeleket – akik ezúttal túlvilági lények, ráadásul még számos régi ismerős is visszatér az örök vadászmezőkről.

Ez alapvetően még nem is hangzik rosszul, de néhány karaktermodellen és animáción túl többet sajnos nem kapunk, és a feladatunk is annyi, hogy odavissza rohangáljunk North Point kerületben, hogy aztán a kijelölt helyeken elnáspángoljunk pár kisebb és nagyobb démont. Az érdemi változás csupán annyi, hogy harc közben néha be kell csuknunk nem e világi portálokat, megállítandó a végtelenül özönlő ellenfeleket, illetve a küzdelmek során lesznek olyan combosabb karakterek, akiket csak akkor tudunk sebezni, ha feltöltődik a face-meterünk. A DLC legnagyobb hibája, hogy a történet nevetségesen gagyi és a küldetések teljesen egysíkúak, nagyjából tucatszor kell pofozkodnunk különböző helyszíneken, és már vége is a nagy kalandnak, az egész alig tart tovább két óránál. Persze vannak „mellékküldetések" is a városban, ám itt ugyancsak démonokat kell leverni, a jutalmat pedig ruhákban és járművekben méri a program, így annyira nem nagy a kísértés, hogy a vérgyenge sztori végeztével még több időt töltsünk az „elvarázsolt" Hongkongban. Ráadásul nemcsak a tartalom gyenge, de a kivitelezés is, hiszen jó pár olyan bug fogja keseríteni az életünket (pl. sehogy nem tudjuk sebezni a démonokat), ami csak úgy küszöbölhető ki, ha újratöltjük a checkpointokat. Összességében tehát csalódás a Nightmare in North Point DLC, csak azoknak merjük ajánlani, akik tényleg komoly szerelembe estek az alapjátékkal – őket vélhetőleg még a hibái ellenére is elszórakoztatja majd ez a felemás kiegészítő.

60%



MASS EFFECT 3 From Ashes

Kiadó: Electronic Arts | **Fejlesztő:** BioWare | **Ár:** 800 BioWare pont | **Lelőhely:** PSN, XBL, Origin

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Mass Effect 3 első DLC-je lényegében egy „új" karakter, akit egy átverésszagú pakkba gyömöszöltek be a BioWare fejlesztői. Ráadásul maga a figura sem egy matyóhímzés.**

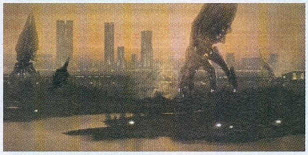
A Mass Effect 3 megjelenésekor nemcsak a lezárás okozott kellemetlen meglepetéseket, de a From Ashes című DLC is, ami tulajdonképpen nem is egy kiegészítő, csupán kivágott eleme a komplett játéknak. Akik előrendelték a Mass Effect 3-at, egyből letölthették a pakkot, de a többieknek fizetni kellett érte, holott enélkül a sztori gyakorlatilag értelmetlennek hat. Bizony, ez nem volt szép dolog az EA-től, de így legalább lelkiismeret-furdalás nélkül értékelhetjük a proteán karakter, Javik ámokfutását.

„EGY ÚJABB BUNKÓ..."

Bunkó – ez volt az első dolog, ami eszünkbe jutott Javik feltűnésekor, mert a halálosan unalmas, egy teljes órán át tartó lövöldözés után feltűnő proteán harcos minden, csak nem fajtájának kifinomult, magasabb szintű példánya. Mielőtt azonban képzavar lépne fel, fontos tisztázni, hogy szó sincs elírásról: a Mass Effect 3 tényleg előhúz a kalapból egy proteánt, szóval az egykoron a teljes galaxist uralma alá hajtó faj mégsem halt ki teljesen. A Javikig vezető akció együgyű és semmitmondó, de a jutalma egy végletekig kemény, érzelmességet nem toleráló szereplő. Habár az új karakter tényleg nem egy eszményi hős, a történet folyamán azért szép lassan megszokjuk ezt a magányos figurát is. Szimpatikusnak persze még csak véletlenül sem lehet nevezni, de ha ügyesen menedzseljük a kapcsolatát Sheparddel, a csapat hasznos tagjává válik, aki a csatatéren is könnyedén felülmúlja társait, ha nehézfegyverek és szívósság kerül szóba. Ráadásul a vele járó mellékküldetések is egész szórakoztatók, mi több, Javik a Citadellában is kiemelt szerephez jut, hála a médiának.

A HIÁNYZÓ LÁNCSZEM

Elsősorban viszont nem Javik karaktere miatt fontos letölteni a From Ashest, hanem mert megmagyarázza, hogy a szuperfejlett proteánok birodalma hogyan bukott el a reaperekkel vívott, évszázadokig tartó háborúban. Segít megérteni a túlélés kulcsát, és megválaszol néhány, a játékban felmerülő, de egyébként nem tisztázott kérdést, úgyhogy a Mass Effect univerzum teljes ismeretéhez elengedhetetlen DLC-ről van szó. Ha annak idején nem rendeltétek elő a Mass Effect 3-at, megéri megvásárolni a történet kedvéért, de tény, hogy különálló tartalomként egyáltalán nem állja meg a helyét, mert hiánya bár feltűnő, a telepítését követően nem érezzük úgy, hogy igazi extrára tettünk volna szert. Az alacsony százalékszám tehát nem Javiknak szól, hanem az ízléstelen üzletpolitikának.



Javik elég megosztó karakter, de idővel rájövünk, hogy megéri foglalkozni vele. Kár, hogy nem jár ingyen a pakk.

60%

MASS EFFECT 3 Omega

Kiadó: Electronic Arts | **Fejlesztő:** BioWare | **Ár:** 1200 BioWare pont | **Lelőhely:** PSN, XBL, Origin

[ÍRTA **CHOCHO**] **Az Omega az ME3 legutóbbi nagy DLC-je, mely végre elmeséli, hogyan is kerül vissza a hírhedt űrállomás a szexi, ám veszélyes gengsztervezér, Aria kezére. Természetesen Shepard nélkül lehetetlen volna visszafoglalni a bázist.**

Az Omega egy tartalmas, több mint négy óra hosszú, akcióban gazdag mellékszál, aminek az égvilágon semmi köze nincs a fő történethez. Noha a BioWarenél valószínűleg úgy gondolták, hogy már tele van a hócipőnk a sok reaperes maszlaggal, a terv sajnos épp visszafelé sült el: hiába idézi vissza a Mass Effect 2 talán leghangulatosabb szakaszát az Omega, ha egyszer feleslegesnek tűnik az elkövetkezendő események ismeretében. A galaxisunk sorsa nem egy koszos kalózkricsmin múlik, és nehezen hihető, hogy Shepard Aria kisegítésére fordítaná az értékes időt, miközben a Földet épp szétlövik a jófej reaperek. Ráadásul az egyes szám sem véletlen, csapattársainkban nem bízik a harcos amazon, így Shepardnek egyedül kell elugrania a fárasztó küldetésre – mely csak arra jó, hogy valahogy összeeszkábálja a képregények történetszálát a játékokkal.

EGYSZEMÉLYES HADSEREG

Az Omega alatt Shepard mellé Aria, valamint a sorozat első turián hölgye, Nyreen csatlakozik, így a szokásos hármas parti most is adott. Aria hozza a formáját, Carrie-Anne Moss remekül kelti életre a karaktert, és a dialógusok is egész jók. Nyreenről azonban lerí, hogy csak a rajongók sirámai miatt erőltették bele a Mass Effect 3-ba: totálisan érdektelen és semmitmondó szereplő, egyedül amiatt fogunk emlékezni rá, hogy egyszerre turián és nő. Ráadásul nincs is végig mellettünk, maximum egy órát tölthetünk el a társaságában. Mindezen csalódásokat persze a küldetések felépítése még kárpótolhatná – kár, hogy erről szó sincs. A főszál lineáris és nincs értelme újra nekifutni, a felszedhető mellékfeladatok pedig kimerülnek az ezeréves „hozd már vissza nekem ezt és ezt" jellegű töltelék misszióban. Az Omega egyetlen vonzó játékmenetbeli tulajdonsága a harc: a BioWare elemezte, hogyan szeretnek játszani a rajongók, és az így szerzett adatok ismeretében kiváló pályákat tervezett. Sajnos azonban az állomás minden folyosója egyforma, s az ismerős területek feltűnésére egészen a végjátékig kell várni. Utána pedig az Omega eltűnik, többet nem mehetünk vissza rá, a csillagtérképen is hűlt helyét találjuk. Összességében tehát az Omega DLC nem éri meg az árát, kihagyható alkotás, csak elvakult fanatikusoknak ajánljuk.

Az Omega DLC-hez nagy reményeket fűztünk, de sajnos hiába, mert sehogy sem találja el a szükséges arányokat. Kár érte.

50%

MASS EFFECT 3

Leviathan

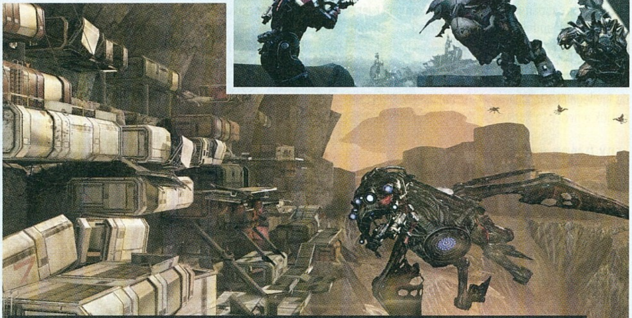
Kiadó: Electronic Arts | **Fejlesztő:** BioWare | **Ár:** 800 BioWare pont | **Lelőhely:** PSN, XBL, Origin

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Leviathan az a DLC, ami eszünkbe juttatja, hogy miért imádjuk a Mass Effect-szériát. Nyomozás, akció, sok felfedezésre váró titok és egy olyan reveláció, ami még a tragikus befejezést is képes más megvilágításba helyezni. Kötelező pakk, de nem tökéletes.**

A Mass Effect 2-es Shadow Broker DLC óta egyik csomag sem találta meg a tökéletes egyensúlyt a főszál kibővítése és a különálló kaland bemutatása között. Legalábbis eddig nem. S bár tény, hogy a Leviathan sem tökéletes kiegészítő, messze a legjobb, ami a Mass Effect 3-hoz készült, és ebben minden bizonnyal nagy szerepe van az egyedi ötleteknek, illetve a reaperek ismételt szerepeltetésének – még akkor is, ha utóbbiak visszarángatása a történetbe egyenlő a játék vitatott végkifejletének újbóli megerőszakolásával.

A MÉLYSÉG TITKA

A Leviathan három, egymástól jól elkülöníthető küldetésre bomlik, melyekkel a fejlesztők igyekeztek elérni az említett, Mass Effect 2 DLC-ben tapasztalt feszültséget. Magáról a Leviathánról egyébként már volt szó a sorozatban; azon legendák egyike, melyekkel tele van a galaxis, hisz ahány kultúra, annyi mese. Csakhogy e legenda mögött valóság is rejtezik, melyre nemsokára Shepard parancsnok is rájön. Az első küldetés egy citadellai laborba vezet, amit a kalandjátékokban megszokott módszerrel térképezünk fel. Mindent megvizsgálhatunk, nyomokat gyűjthetünk, hogy aztán EDI segítsen kibogozni a kusza szálakat. A játék ezen része kellően izgalmas, és bár erősen fogják a kezünket, élvezet látni, ahogy összeállnak a kirakós képzeletbeli elemei, hogy aztán a reaperek eredetéig vezessen bennünket a forgatókönyv. Bizony, ez a csomag megint a hatalmas gépszörnyekre összpontosít, ám nem egészen úgy, ahogy azt az alapjátékban tapasztalhattuk. Bár nem szívesen lövünk le semmit a sztoriból, de annyit elárulunk, hogy a Leviathan valójában egy reaper, aki/ami sok kérdést tisztára mos a sorozattal kapcsolatban. Egyedül az bántó, hogy a végkifejletet alig befolyásolja a DLC. Ugyan a Catalysttal folytatott beszélgetés során kapunk pár új mondatot, ez messze nem elegendő, főleg, hogy a pakk tisztességes iparosmunka, ami megérdemelte volna, hogy kitárgyalják a játék befejezésekor. Ráadásul az elhangzott információk újabb kérdéseket szülnek, melyeket már minden bizonnyal csak a Mass Effect 4 fog megválaszolni – ha egyáltalán, ugye, az is lehet sajnos, hogy a titkokra sosem derül fény.



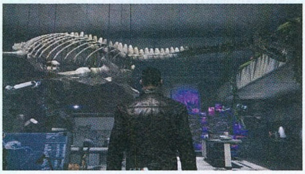
A Leviathan egy összetett csomag, ami eszünkbe juttatja, miért is rajongunk annyira a Mass Effectért. Még a gyenge befejezést is képes elfogadhatóbbá tenni, Extended Cut DLC ide vagy oda – persze sokkal több értelme nem lesz...

ŰRVERSENY

Persze a nyomozás csak egy dolog, a Mass Effect nem lenne az igazi harc nélkül. Új ellenfeleket nem kapunk, a már megszokott reaper-szörnyeket vonultatja fel a program, de mivel a pályatervezés remekel, nem unatkozunk egy percet sem. Ráadásul a fejlesztők átemeltek ezt-azt a többjátékos módból, így, akárcsak egy multis meccsen, itt is van célja a lövöldözésnek. Jó példa erre a drónkísérés, vagy épp a párosával ránk törő, masszív brute-ok és banshee-k. Érdemes megjegyezni, hogy ezeket a lényeket nem kell pisztollyal levadásznunk, a tervezők minden sarokban elrejtettek egy erősebb fegyvert, hogy megkönnyítsék a dolgunkat. Ha pedig végeztünk az akcióhullámmal, ismét jön egy kis elmélkedés és filozofálgatás, hogy a játék utolsó missziója végén farkasszemet nézhessünk a Leviathánnal. E keret miatt a DLC nagyon hasonlít az első Mass Effectre, főleg hangulat tekintetében. Az egészet körüllengi valami sci-fis misztikum, a tényező, mely oly nagyon hiányzik a Mass Effect 3-ból. Igaz ugyan, hogy a nyomozás kissé fapados, és hogy a kiegészítő a maga kövér két órájával nem túl hosszú, de az atmoszféra a helyén van, és már csak ezért is erősen ajánlott letölteni. Ráadásul rég nem nézett ki olyan jól a BioWare űroperája, mint itt: a pályák sötétek, nedvesek és rejtélyesek (főleg a bányászkolónia és az óceán borította világ kiemelkedő), egyedül egy izmos boss hiányzik a végükről. Ám ennek hiánya is érthető valahol: ez a DLC nem a harcról szól elsősorban, hanem a történetről, amit ezúttal tisztességesen megírtak. Ráadásul az összes korábbi szinkronhang visszatért, kaptunk egy csomó új dialógust, és a másik két, itt bemutatott letölthető tartalommal ellentétben a Leviathánt érdemes újra és újra végigjátszani, csak hogy halljuk, ki mit szól a sok feltáruló titokhoz.

Ugyan nem egy Shadow Broker, de a Leviathan így is remek DLC, főleg a kezdeti nyomozás és az egész kiegészítőt átjáró misztikum miatt

Ha azt képzeltétek, hogy már mindent tudtok a reaperekről, ideje újragondolni, és megvenni a DLC-t.



VÍZVÁLASZTÓ

A Leviathan a Mass Effect 3 eddigi legjobb DLC-je, egyszersmind az a pakk, amit tényleg érdemes volt külön elérhetővé tenni. Az alapjátékot valóban kiegészíti, és van egy sajátos hangulata, ami miatt könnyű szerelembe esni vele, és nehéz elfogulatlanul nyilatkozni róla. Ugyanakkor akadnak hibái is: a víz alatti szakaszból többet ki lehetett volna hozni, és horrorelemekkel is bánhattak volna egy kicsit bőkezűbben az alkotók. De sebaj, lényeg, hogy a Leviathan nem okoz csalódást, és szívesen vennénk, ha jönne még 2-3 ehhez hasonló csomag a program mellé.

80%

ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Dragonborn

Kiadó: Bethesda | **Fejlesztő:** Bethesda | **Ár:** 20 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA WILSON] **Komoly türelmet követel a Bethesda mindazoktól, akik újabb és újabb Skyrim kiegészítőkre várnak, elvégre az alapjáték majdnem másfél évvel ezelőtt került a boltokba, a Dragonborn viszont még mindig csak a második legnagyobb bővítmény. És nem is túl jó.**

A sárkánylovaglás akár olyan móka is lehetne, amiért megéri kiadni 20 eurót, de a DLC ezen része sem lett tökéletes...

Nem az a baj, hogy újrahasznosított dolgokat kapunk, hanem az, hogy ezt sem sikerül tartalommal megtölteni

A korábbi tartalmak újrafelhasználásában akár külön oklevelet is kiérdemelne a Bethesda: ki tudná elfeledni az Oblivion kazamatáit, melyek már az első pár óra után is ismétlődtek, csak épp kicsit átalakítva, átnevezve, a térkép egy másik részére pakolva. Az viszont szinte már példa nélküli, hogy egy korábbi játék komplett területe került most elő ismét, még ha a Morrowind mellé csapott Bloodmoonra már kevesen is emlékeznek így tíz évvel annak kiadása után.

SÁRKÁNYOK MINDENHOL

Ebből a maximálisan elkötelezett Elder Scrolls-rajongók már ki is találhatták, hogy a Dragonborn azon a Soltsheim-szigeten játszódik, amely hófödte hegycsúcsaival, jégpáncélba bújtatott barlangjaival, tundrákat idéző erdeivel egyszer már helyt adott egy nagyobb kalandnak. Igaz, akkor sárkányokkal, sárkánylovasokkal nem találkozhattunk, és a közeli vulkán sem eregette olyan bőszen a mindent befedő, már-már fojtogatóan sűrű hamut.

A bajt azonban nem a vulkán, hanem a mindenki számára ismeretlen Miraak okozza – nevének említése, a vele kapcsolatos emlékek felidézése azért jelent gondot a helyiek számára, mert emberemlékezet óta nem járt már a földön, mégis úgy meg tudta babonázni az egyszerű parasztokat, a műveltebb varázslókat és a kardforgató őröket, hogy azok mindent eldobva láttak neki egy hatalmas templom építésének. Miraak hatalma Solstheim lakosai fölött ehhez az építményhez vezethető vissza, mert ha elkészül, olyan kapuként funkcionálhat, melyen át végre elhagyhatja száműzetését, melyet egy Oblivion-létsíkban volt kénytelen eltölteni. Összefoglalva: itt van egy újabb ősi gonosz, akit meg kell állítani – juhé!

KELL EGY TÁRS

A feladat tehát adott, az egy tucatnál csak kicsivel több főküldetés vége pedig – egyáltalán nem meglepő módon – egy végső, meglehetősen suta harcban csúcsosodik ki, pontosan úgy, ahogy bármelyik hősi eposzban. Sajnos az odáig vezető út is legalább ennyire izgalmas és kiszámíthatatlan. Mivel Miraak terveire szinte perceken belül fény derül, ezért a vele való kevéske konfrontáció sem tartogat meglepetéseket. Nincsenek sem kiugró, sem emlékezetes pontjai a sztorinak, amit a már a Skyrim kiadásakor is esetlen történetvezetés és tálalás sem tud megszilárdítani – az egymással szemben, gesztikuláció nélkül csevegő nem játékos karakterek, illetve a képbe kiszámíthatatlanul befutó csapattársak továbbra is illúzióromolók.

Soltheim ráadásul nem nevezhető igazi üdülőparadicsomnak. A Bloodmoon idején legalább nem havazott folyamatosan, itt viszont mindent vagy hamu, vagy hó borít, ami 50-80 óra Skyrimezés után már-már kiábrándítóan unalmas tud lenni. Sehol egy zöldellő mező, egy a tájból kiugró, meseszép látványosság, vagy bármi, ami akár csak minimálisan is fel tudná dobni a szürke terepet. Az pedig már végképp kiábrándító, hogy ismét ugyanazokban a barlangokban és katakombákban kell kapcsolókat, könyveket és egyebeket keresni, mint amelyek a Skyrimet is szegélyezték – egy ilyen kiegészítőhöz, pláne ennyi várakozási idő után azért illett volna minimum egy-két nagyobb belső helyszínt is gyártani.

CSAK MÉG EGYSZER

Ráadásul a körülbelül hatórás történet is kissé csalóka, hiszen ennél rövidebb idő alatt is teljesíthető lenne, ha a küldetések nem úgy zajlanának, ahogy: hiba lenne azt állítani, hogy nincs köztük egy-két érdemleges feladat, de az első kisebb csomag után az egész átmegy egy látványos időhúzásba, a térkép nyolc különböző sarkában szétszórt könyvekkel, szentélyekkel, melyeket mind fel kell keresni. Ez a kikényszerített felfedezés kizárólag a játékidő elnyújtását szolgálja, mert az elvégzendő feladat sosem változik. Ezért a szenvedésért egy másodlagos eseménysorozat kárpótol, ami talán még a fő szálnál is izgalmasabb, mert remekül kibővíti az Elder Scrolls mitológiát, illetve a Morrowinddel kapcsolatos tudásanyagot.

Ez mégis kevéske pozitívum az egészhez képest, főleg, mert a reklámkampány azon sárkánylovaglás köré épült, amely csak Miraak elnáspángolása után nyílik meg, és így, na meg a hibái okán is teljesen okafogyottá válik. A hátas irányítása korlátozott, csak fix pontok között lehet száguldozni, a levegőből indított támadások levezénylése pedig fájdalmasan nyögvenyelős. Sem a kamera, sem a gombkiosztás nincs arra felkészítve, hogy ez a funkció használható, vagy az első repülés után bármennyire is érdekes tudjon maradni.

Kár érte, ahogy kár az egész kiegészítőért. A Dragonborn minden szempontból csalódás, Soltsheim egy teljesen sivár terep, még úgy is, hogy azért tartogat kisebb meglepetéseket, felfedezésre váró területeket. Az első sárkánylovas teljesen kidolgozatlan ellenfél, aki inkább illett volna egy nagyobb lélegzetvételű Skyrim-küldetésbe, mint önálló DLC-be. Ez letölthető tartalomnak ugyanis meglehetősen gyatra, főleg másfél év várakozás után.

70%

HÁZ, FELESÉG, GYEREK ÉS RABSZOLGASORS: VÁR A HEARTHFIRE IS

Habár az első ház megvásárlása a Skyrimben legalább akkora élmény volt, mint az első sárkány leölése, de a szinte elkölthetetlen mennyiségű pénz és a korlátozott lehetőségek miatt már nem volt annyira szórakoztató a tizedik odúba való beköltözés. Érezhette ezt a Bethesda is, de az áthidaló megoldásnak szánt Hearthfire DLC nem a fészekrakók álma. Ez nem egy történetközpontú kiegészítő, hanem új funkciókat, a házasságot, az örökbefogadást és a házépítést összekovácsoló bővítmény. Asszonyt és gyereket szerezni alig pár párbeszéddel lehet, a konty bekötése előtti feladatnak szánt házépítés már keményebb dió, és lényegében egy borzalmasan unalmas, teljesen kötött folyamat. Szó szerint szegenként, gerendánként kell összerakni az egyes modulokat, ami értelemszerűen több órányi, egyáltalán nem élvezetes grindelést, anyaggyűjtést jelent, a végeredmény pedig ugyanannyira korlátolt és statikus, mint a Skyrim világa.

BORDERLANDS 2

Mechromancer Pack

Kiadó: 2K Games | **Fejlesztő:** Gearbox | **Ár:** 10 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA **WILSON**] **Sosem túl biztató, ha már egy játék kiadása előtt szó esik a DLC-támogatásról, de ahogy a Borderlands első, úgy a második része esetében sem panaszkodhatunk: a Gearbox tényleg mindent megtesz azért, hogy a lehető legtartalmasabb és legszínvonalasabb támogatást nyújtsa a stáblista után is.**

Az első letölthető tartalom nem az alapjátékkal párhuzamosan jelent meg: egy pár napot még várni kellett rá, az első bónusz október 9-től volt elérhető, az előrendelőknek ingyen, mindenki másnak 10 eurós / 800 Microsoft pontos áron. A Mechromancer Pack különlegessége, hogy nem extra küldetéseket és sosem látott helyszíneket csapott Pandora bolygójához, hanem egy vadonatúj, teljes értékű karaktert, saját külsővel, beszólásokkal, és természetesen képességekkel.

TINIMÉSZÁROS

Az ötfős Vault Hunter csapat utolsó tagja, Gaige igazi vadmacska. Alig lehet idősebb a Borderlands 2 talán legjobb karakterénél, a pszichopata őrültséget új szintre emelő Tiny Tinánál, mégis annyira képzett, annyira hatékony a csatatéren, mint Salvador, Maya, Axton vagy Zer0. Még csak magányra sincs ítélve, legfőbb képessége ugyanis egy robot, D374-TP, közismertebb nevén „Deathrap" megidézése. A roncsokból összetákolt társ igazi mészáros, hatalmas acélkarmokkal esik neki az ellenfeleknek, és ahogy Axton lövege, úgy Gaige Deathrapje is extra képességekhez juttatható a tapasztalati pontokkal. Növelhető a közelharci sebzése, elementál adható a támadásaihoz, tűzgyújtó lézernyalábbal ritkíthatja a távolabb levők sorait, vagy energiagömböt lövellhet ki magából, melyet meglőve hatalmas robbanással sülnek ki a környező pajzsok.

DUPLA VADÁSZ

A főszereplő persze nem Deathtrap, hanem Gaige, aki a többi hőshöz hasonlóan szintén három képességfán költheti el a szintlépésekkel megszerzett pontjait. A felvehető skillek minősége kirívóan jó, olyannyira, hogy tényleg nem érdemes csupán egy irányra korlátozni a választást, mindegyik csoportban van egy csomó olyan, kifejezetten hasznos extrát nyújtó gócpont, ami bármilyen helyzetben jó segítséget nyújthat. Az egyik legviccesebb mindenképp a gellert kapó golyók bevezetése: ha nem az ellenfeleken, hanem egy fémfelületen landol a kilőtt töltény, akkor az képes maximális erővel és sebzéssel továbbfolytatni az útját. Gaige legfőbb képessége mégis az Anarchia: ha a játékos sohasem tölt újra manuálisan, elkezd nőni egy anarchia-szint, brutálisan meggyorsítva a tűzgyorsaságot, sajnos a pontosság kárára. De hát ilyenek ezek a tinik: mindent azonnal és gyorsan akarnak!

Jó, ha van kéznél egy robot, hiszen elvégzi helyetted a piszkos munkát. És most nem a mosogatásra gondolunk...

85%

BORDERLANDS 2

Sir Hammerlock's Big Game Hunt

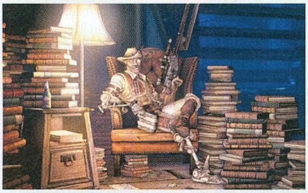
Kiadó: 2K Games | **Fejlesztő:** Gearbox | **Ár:** 10 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

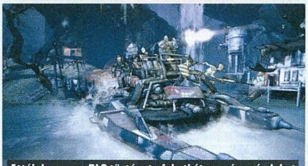
[ÍRTA **WILSON**] **Szinte végtelennek tűnik az az idő, ami a harmadik és az utolsó (?) sztori-DLC között van, mert a nyár elejéig kell várnunk arra, hogy ismét nagyobb bővítményt kapjunk, de a Sir Hammerlock's Big Game Hunt önmagában is elég lehet ahhoz, hogy a hátralevő hónapokat szenvedés nélkül húzzuk ki.**

„Minion! Honnan tudtad, hogy itt vakációzom?!" – Claptrap beszólásai nélkül talán csak fele annyira lenne jó a harmadik a DLC, hiszen a sztori tekintetében teljesen kiábrándítóra sikeredett, minden más szempontból viszont példaértékű. Ez az a bővítmény, amivel szó szerint heteket, vagy akár hónapokat is el lehet tölteni, újabb és újabb kalandokat és kincseket találva. Pedig Sir Hammerlock a kampány legfelejthetőbb, legsilányabb küldetéseit adja, és a missziók felépítése ezúttal sem változott, de a cél, a legyőzendő, levágandó, megnyúzandó ellenfelek teljesen újak, ahogy a ránk váró terület is.

TÖMÉNY ROMANTIKA, IMÁDLAK AFRIKA

Pandora nem kizárólag sivatagos vidékekből, lávás gyártelepekből és zöldellő mezőkből áll – Sir Hammerlock kalandja egy teljesen új kontinensre, a mocsaras-lápos, jobb pillanataiban szavannás Aegrusra csábít, ahol a hatalmas vadászatot egy Handsome Jack kultuszt vezető, meglehetősen nyegle, természetesen világuralomra készülő tudós





Attól, hogy egy DLC története fabatkát sem ér, még lehet kiváló vétel – így van ez Sir Hammerlock esetében is

partizánakciója szakítja meg. Sajnos a sztori rettenetesen gyenge, és ez a Borderlands történetének eddigi legrövidebb DLC-je: három óra alatt bármiféle fennakadás nélkül kerékbe törhető a teljes diktatúra.

A történet letudtával azonban Hammerlock vadászatának még nincs vége, sőt, az igazi játék gyakorlatilag csak ezek után kezdődik – egyértelmű, hogy az egész csomag a mellékküldetésekre, illetve a különböző szörnyekre épült fel. Ezekből pedig nagyon sok, már-már felfoghatatlan mennyiségű van: ennyi opcionális feladat talán az egész Borderlands 1-ben nem volt, és ez csak egy letölthető bővítmény. Ezt a változatosságot és töménytelen mennyiségű extrát leginkább a helyszínnek köszönheti. Aegrus a maga barna színpalettájával nem éppen a világ legboldogabb és legizgalmasabb helye, viszont semmihez sem hasonlítható a Pandora bolygón, minden ízében új, és egyszerűen minden sarkon tartogat valami meglepetést.

PÁRDUC, OROSZLÁN, GORILLA, MAKÁKÓ

Nem árt azonban észben tartani, hogy itt minimum 30-as szint kell már a belépéshez is, de még az is kevés: már a legegyszerűbb vademberek is annyit sebeznek, mint egy badass szörny, és ez csak egyre „rosszabb" lesz. A kihívás foka magas, de a jutalomé is. Kiváló a loot, minden egyes ellenfél teljesen új, sosem látott rondaság, az MMOG-szerű hordázás pedig sose volt még ennyire élvezetes. A történet gyenge, de legalább rövid – az igazi élvezet tényleg csak utána következik!

85%

BORDERLANDS 2

Captain Scarlett and her Pirate's Booty

Kiadó: 2K Games | **Fejlesztő:** Gearbox | **Ár:** 10 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA **WILSON**] **A 2009-es Borderlands a halloweenhez és az akkoriban már javában dúló zombilázhoz időzítette első letölthető tartalmát (The Zombie Island of Dr. Ned), de a második rész már új vizekre evez, szó szerint – ezúttal kalózok szabadultak el Pandora homoktól süppedő folyómedreiben.**

Papíron ez lehetne az egyik legizgalmasabb kiegészítő, hiszen elméletben egészen másfajta élményt kínál, mint amit a fő történet nyújtott sok-sok órán keresztül – a valóság azonban sok szempontból alulmúlja a várakozásokat. Ugyan a hangzatos nevű Captain Scarlett and Her Pirate's Bootyban tényleg vannak kalózok, hajók és megtalálásra váró kincsek, mégis csak nyomokban tartalmazza azt a hangulatot, kalandot és lootot, amit ettől a témától és a Borderlands 2-től elvárhatnánk. Hiába jók az egysoros mondatok és a humorbombák, ez nem az a DLC, amire vártunk.

Beigazolódott a Pandora-szerte ismert ősi mondás, miszerint egyetlen hajó még nem csinál kalózos tavaszt...

SZELEK SZÁRNYÁN

A hat nagyobb területen játszódó történet egy kihalt város, Oasis viszontagságait, illetve egy ősi, senki által sem ismert helyen lapuló kincset kereső kapitány, Scarlett meglehetősen őrült kalandját hivatott bemutatni, de inkább kevesebb, mint több sikerrel. Scarlett ugyanis semmilyen szempontból sem egyedi karakter, pontosan ugyanazt a szerepet játssza, mint Tannis, belőle pedig még egy is sok. Nem kell és nem is elég csak átnevezni és átrajzolni, hogy bárki elhiggye, ez már egy teljesen más személy. A beleélést és az izgalmakat maga a táj sem segíti, mert nem több egy teljesen kihalt, semmiféle látnivalót nem tartogató homoksivatagnál, teljesen felesleges, kizárólag a játékidő elnyújtását szolgáló gyalogos részekkel. Félreértés ne essék, nem hatalmas városok és kolóniák vagy acélmonstrumok kellenének erre a tájra, hanem bármi, ami nem sziklafal, vagy egy nagyobb dombnyi por.

PARTRA VETETT BÁLNÁK

Sajnos az ellenfelek terén sem sikerült érdemlegeset alkotni: összesen két teljesen új résztvevővel gyarapodott a repertoár, mindenki más csak sablon zsoldos, aki kivételesen nem fémsisakkal és tépett páncéllal, hanem ilyen-olyan kalózgönccel és jelmezbálokból kölcsönzött kiegészítőkkel próbálja elhitetni magáról, hogy ő bizony olyan gazfickó, aki még csak egy rövid vendégszereplés erejéig sem tűnt fel az eredeti történetben. Pedig lehetett volna ez egy felejthetetlen és igazán hangulatos DLC, mert a téma nagyon hálás – a végeredmény azonban egy megfeneklett hajó, ami még csak a tenger közelében sem járt.

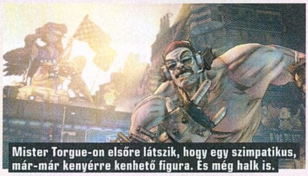
60%

BORDERLANDS 2

Mister Torgue's Campaign of Carnage

Kiadó: 2K Games | **Fejlesztő:** Gearbox | **Ár:** 10 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA **WILSON**] **Nem a levegőbe beszélt a Gearbox, mikor a Borderlands 2 kiadása előtt a fegyvergyártók fontosságát, illetve az eszközök közti különbségeket igyekezte kihangsúlyozni. A nevek mellé szereplőt sajnos nem sikerült kiállítani, de a második sztori-DLC ezt is orvosolja, hiszen ezúttal a feladatokat maga Torgue, a Torgue márkájú puskákat és rakétavetőket előállító nagyüzem tulajdonosa adja, aki mit ad isten, épp annyira lobbanékony és tüzes, mint azok a cuccok, amiket szerte a galaxisban árul drága pénzért.**

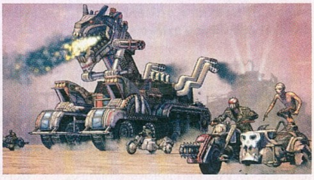


Mister Torgue-on elsőre látszik, hogy egy szimpatikus, már-már kenyérre kenhető figura. És még halk is.

Egy üvöltve elmondott monológgal kezdődik, és egy ugyanilyen, üvöltve elmondott monológgal végződik. Nem a Caps Lock gomb ragadt be, és még csak a hangmérnök se hibázott, egyszerűen csak Mister Torgue képtelen másként kommunikálni. Üvölt, ha épp bókol egy meglehetősen telt keblű hölgynek, üvölt, ha örül, és üvölt, ha épp mérges. Mister Torgue pedig általában dühös, ami visszavezethető a szteroidokkal medveméretűre duzzasztott izmaira, valamint arra, hogy az égvilágon mindent komolyan vesz, és mindent azonnali, hirtelen döntésekkel próbál elintézni. És pontosan ezért ő a Borderlands világának egyik legszórakoztatóbb karaktere.

VÁR A KRÁTER

Az egyik küldetésben például egy videojáték-magazin komplett szerkesztőségét kell agyonlőni, mert Torgue egyik kedvenc játékára csak hat pontot adtak, sőt, még annak lopakodós epizódjait is ócsárolták – ebből talán már kisakkozható, hogy mennyire is komoly az a történet, amit ez a kifejezetten tartalmas DLC kínál. A főszerepben ezúttal is egy Vault áll, ami pont Pandorán került elő, de ahelyett, hogy több tízórás zarándoklatot kéne megtenni a kinyitásához, elég csak letudni egy bajnokságot, ahol a bolygó tíz legszívósabb harcosa küzd az első helyért, és vele együtt az ezernyi kincset rejtő Vault kulcsáért. Ehhez egy kifejezetten változatos út vezet, mindössze két

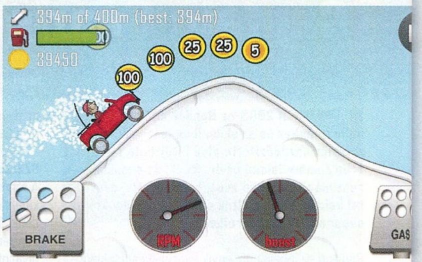


arénaharccal, egy versenyzéssel, és legalább egy tucatnyi nagyobb, a krátert és az ahhoz közeli, teljesen új területeket feltáró küldetéssel.

A ránk váró feladatok kifejezetten jóra sikerültek, tízből kilenc annyira vicces, hogy csípőből hozzák a Borderlands 2 legemlékezetesebb misszióit, ami továbbra is a felülmúlhatatlanul jó írói munkára vezethető vissza. Torgue poénjai fergetegesek, a szinkronszínésze tökéletesen hozza az adrenalin és a szteroid hajtotta tempót, amikor pedig az egyik küldetésben még maga Tiny Tina is feltűnik, mint mentor, kiadva a feladatot egy folyosónyi csokiautomata kirablására, nos, akkor már egészen biztossá válik, hogy nem csupán Pandora lakói elmebetegek, de azok is, akik megálmodták őket.

90%

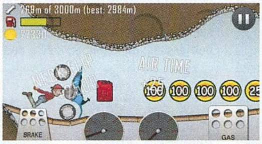
Hill Climb Racing



Valószínűleg se szeri, se száma a Marketen a hasonló típusú autós terepjátékoknak, de annyi bizonyos, hogy a Fingersoft alkotása az egyik legélvezetesebb közülük.

A fizikai alapú vezetős játékok nem éppen a bonyolultságukról híresek, de pont emiatt lettek kedveltek a mobiljátékok piacán. Tulajdonképpen csak autók iránti vonzalom és némi ügyesség szükségeltetik hozzájuk, no és persze az alkalmazásba belerakott fizikai motor élvezetes versenyzést kínáljon. Nos, erre a Hill Climb Racing esetében nem lehet panasz, mert bár természetesen a valósághoz semmi köze, mégis nagyon szórakoztató különböző terepeken versenyezni benne. A tartalom azért nem merül ki ennyiben, hiszen hét, egyéni fizikával bíró jármű (az egyszerű dzsiptől egészen a tankig) közül választhatunk, és nyolc különféle útviszonyt biztosító pályán bizonyíthatjuk ügyességünket. Utóbbiak igen változatosak, mert akár eltérő gravitációs viszonyokkal rendelkező bolygókon is ugrathatunk kedvünkre – persze ezek kezdésnek lakat alatt vannak, csakúgy, mint a menőbb verdák.

A feladat tehát egyszerű: egy járművet kiválasztva kell megbirkóznunk az adott terepviszonyokkal, ugratókkal, hatalmas mélységekkel és rázós szakaszokkal, hogy közben minél messzebbre jussunk a pályán (a rekordokat természetesen azonnal küldhetjük fel Facebookra). Eközben csak arra kell ügyelnünk, hogy a sofőrünk életben maradjon, ugyanis buksiját nem védi semmi, ellenben az autónk nem sérül, így akár pluszpontokat jelentő hátraszaltóval is elkerülhetjük a balesetet, ha úgy hozza a sors. Figyelnünk kell továbbá az üzemanyagszintünket feltöltő kannákra, amiket a pályán elszórt értékes érmék (ezekkel nyithatjuk ki a további gépeket és pályákat) mellett szintén össze kell gyűjtenünk, ha versenyben akarunk maradni. Ugyanakkor túlságosan óvatosak sem lehetünk, hiszen lendület nélkül bizonyos részeken nem tudunk átjutni, és persze a benzin is időarányosan fogy a tankból, így ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor nem jutunk el a következő töltőállomásig. Ugyanígy járhatunk, ha nem költünk érméket a járművek tuningolására (ezt négy kategóriában tehetjük meg), elvégre gyenge motorral az életben nem jutunk fel bizonyos kaptatókon, a felfüggesztés „puhítása" nélkül pedig simán felborulunk a göröngyösebb szakaszokon. A grafika inkább aranyos, mintsem szép, a hangokat pedig jobb, ha lekapcsoljuk, mert iszonyú idegesítőek már rövid idő után is. Nem úgy a játék, ami jó pár órára leköti ez embert kihívásaival és szórakoztató játékmenetével.



ADATOK

KIADÓ
Fingersoft
FEJLESZTŐ
Fingersoft
MŰFAJ
autóverseny
ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO
Szórakoztató játékmenet, ami órákra képes lekötni a játékosokat.

KONTRA
A grafika kissé elnagyolt, a hangok pedig szimplán idegesítőek.

78%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ROPE ESCAPE

A Deemedya játékának főhőse akár egy Indiana Jonesba oltott Pókember: kalapban lengedezik fáról fára, szikláról sziklára, zeppelinről zeppelinre, miközben értékes érméket gyűjtöget a sztratoszférában.

Talán kissé kaotikusra sikeredett a bevezető, ami nem véletlen, hiszen a Rope Escape egyszerűsége ellenére is egy eléggé elborult darab. Főhősünk kezdésnek egy katapultban üldögél, majd miután elindítjuk a játékot, máris repül a dzsungel fái felett, hogy azután kötelével elkapva az ágakat minél nagyobb távolságokat tegyen meg lengedezve anélkül, hogy összetörve földet érne. Ez elsőre kissé snassznak hangzik, ám itt kezd csak igazán izgalmassá válni a játék, ugyanis ebben a különös erdőben nemcsak a fák ágait használhatjuk hintázásra, hanem minden egyéb dolgot, ami csak feltűnik a képernyőn. Ezekből pedig akad éppen elég: hatalmas felrepülő, majd lezuhanó kősziklák, a lombkoronák felett lebegő különféle zeppelinek, a csillagos égbolton villámgyorsan cikázó repülő csészealjak. Ezeket mind igénybe vehetjük, de csak óvatosan, mert amennyi segítséget nyújtanak, éppen annyira veszélyesek is lehetnek, hiszen a léghajók súlyunk alatt lezuhannak vagy azonnal felrobbannak, a sziklák pedig egy idő után a talajba csapódnak, húzva minket is maguk után. És akkor még nem szóltunk a kötelünket rendre elszakító dárdákról, tűzcsóvákról, illetőleg a felvehető jetpack-egységekről, amik őrületes sebességgel repítenek minket bármely irányba. Merthogy a Rope Escape-ben nincsenek megkötések, szabadon lenghetünk a pályán előre és hátra, de akár elképesztő magasságokba is feltornázhatjuk magunkat, amikért természetesen pluszpontok járnak. A cél, hogy minél több métert megtegyünk, és hogy közben minél többet összegyűjtsük a levegőben lebegő értékes érméket, amikkel aztán fejleszthetjük a karakterünket – pontosabban lecserélhetjük Indiana Jones-klónunkat vidám bohócra, de akár egy óriási banánra is. Nem vicc! Persze legfőbb eszközünket, a kötelünket is tuningolhatjuk, bár én túl nagy különbségeket nem fedeztem fel az egyes lengőalkalmatosságok között. A grafika egészen kellemes, bár a dzsungeles környezet egy idő után igen unalmassá válik (reméljük, érkeznek majd további pályák a fejlesztőktől), de az egésznek a fizikai motor a lényege, ami kifogástalan. Az irányítás egyszerű (megfelelően időzített gombnyomás az érintőképernyőn, ennyi), a játékmenet addiktív, és három különböző játékmódban is kipróbálhatjuk ügyességünket. Nem is kell több egy klassz, mobilos játékhoz.

ADATOK

KIADÓ
Deemedya
FEJLESZTŐ
Deemedya
MŰFAJ
akció-ügyességi
ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **78%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO
Egyszerű, de mégis nagyszerű szórakozás a mobiltelefonunkon.

KONTRA
A dzsungeles környezet egy idő után picit monotonná válik.

80%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

EGYNEK ELMEGY

RAVENSWORD: SHADOWLANDS

[ÍRTA MIDNITE] **Ha a Shadowlands tíz évvel ezelőtt ugyanezzel a grafikával, nyílt világgal és játékmenettel PC-re jelenik meg, akkor most egy Shadowlands: Skyrim nevű MMOG-n rugóznánk, és Aven város főcíme szólna gamer-rendezvényeken a Zelda muzsikája helyett.**

De sajnos 2013-ban már nem kultuszteremtő újdonság semmi, ami ebben a játékban történik, bár kétségtelenül ritka kincs a kihívásokkal küzdő mobilplatformon egy ilyen grandiózus, szép darab. Ráadásul méltó felmenő nyomdokán érkezett, hisz elődje, a Ravensword: The Fallen King 2009-ben az év koronázatlan RPG-királya lett az iOS felhozatalban. A látványnak jót tett, a fejlesztők számára viszont kevésnek bizonyult ez a három év – olyan érzésem van ugyanis, mintha ezt a játékot félkész állapotában küldték volna be az AppStore-ba, bízva benne, hogy az elbírálás végéig befejezik. De nem sikerült.

AHOGYAN KEZDŐDIK

Minden rendes fantasy-szerepjátéknak kell a történet képében érkező motiváció, s bár itt Tolkien babérjai sosem kerülnek veszélybe, azért decens kis háttérsztorit kapunk. A sötét elfek és az emberek egymást öldöklik, az egyre pusztítóbb csaták vértengerébe pedig mindenki belefullad... Kivéve téged, aki Aven városában eszmélsz fel. Valószerűtlen módon, a történtekről halvány emléket sem őrizve élted túl azt, amiben mindenki más elpusztult, felkeresed hát a helyi mágust válaszokért. Rendes NPC létére ő küldetést bíz rád: kerítș elő három Ravenstone nevű elrejtett ereklyét, melyekkel heroikusan legyőzheted a mindenség pusztulására áhítozó, gyalázatos démont. S te azt mondád minderre: hát, na jó...

EGY IDEIG SZÓRAKOZTAT

Kezdjük a pozitívumokkal: egy teljesen kifejlett, átlag RPG-ről beszélünk, amiben van óriási nyitott világ, szépen kivitelezett erdők és falvak, dialógusopciókban mesélt történet, rengeteg csinos fogadóslány karakter, küldetések dögivel, kraftolható tárgyak, használható rúnák és varázsigék, változatos ork- és szörnyfelhozatal, rengeteg lootolható fegyver, arany és páncél. Figyeled, hogy mindez egy sima mobiljátékban? Ez már valami! A platformon páratlanul szépnek számító látványt pedig megfejelték egy karakteralkotó opcióval is, ahol totál testreszabhatod hősödet: raszta gyilkológéptől a KISS együttes frontemberéig sok mindent ki lehet hozni a külsejéből.

Látványos tehát, azt meg kell hagyni, de... Sajnos az iPad/iPhone léptékkel mérve grandiózus erényei ellenére mégsem igazán lett élvezhető a Shadowlands, szépségét túlordító hibái miatt. Például az irányítás, amit a készítők megálmodtak, nem a legszerencsésebb. A bal szélen standard módon elhelyezkedő virtuális irányítópad és a zongorista ujjak hiányában nehezen elérhető helyre pakolt akciógombok pozícióját nem lehet változtatni, maximum megszokni – de mivel nagyrészt egyetlen fegyverrel hadonászol, legalább nincs sok gombra szükség, viszont a Pókembert idéző létrára mászás és a szoborszerű mozgáskultúra sem épp az, amit szívesen nézegetek... Értelmezhető életerő-számláló vagy a közeledben levő ellenségek jelenlétére utaló bármilyen jelzés hiányában ugyanis csak mint egy nyakmerevítős mormota, körbe-körbe pörögve tudod felmérni a gyakni való jelöltek számát. Ha pedig alapos terepszemle nélkül beálltál valamelyiket gyepálni, társai olyan észrevétlenül csatlakoznak hátulról, hogy már csak a hullád felett kialakuló, sokfős orktalálkozót van esélyed végignézni, ugyanis még magasabb szinten sem lesz semmiféle esélyed egy nagyobb csapat ellen. És ez – a harc szögegyszerű, tervezhetetlen mivolta – az, ami elveszi az egyébként kellemes hangulatot az első fél óra játék után.

VÉGÜL INKÁBB CSAK SZÉP

A másik tervezési baj a skill-rendszer: szintenként kapsz egy pontot, választhatsz 4-5 alapképesség közül (gyors tanulás, erő stb.), hogy melyikbe invesztálod... És ennyi. Mármár üdítő ez az egyszerűség. Van viszont energia- és életerőcsíkod, melyek visszatöltését a karakter ugyanúgy automatán menedzseli, mint az evést. Igen, evést – mindig legyen nálad kaja! Ugyanis random időpontokban (akár orkokkal vívott csata közben is) kapsz egy értesítőt arról, hogy épp eszel (sült csirkét krumplipürével), bár ennek nem látni semmi értelmét, kivéve mikor nincs nálad étel, mert akkor éhezni kezdesz (fél órán belül), és csökken a regenerációd. Ez pont akkora hülyeség, mint ahogy leírtam.

Beszélhetnék még a bugokról, amikkel telistele van a játék – lesznek beragadó animációk (vagy létezik hasbeszélő NPC-k céhe?), átjárható falak, „láthatatlan" mobok néha tarkón csapkodnak, de a gagyi PC-s játékok több klasszikus betegségével is találkozhatsz. A legfőbb baj mégis az, hogy műfajában a játék semmi kiemelkedőt nem nyújt konzolos kortársaival szemben, arra pedig nem alapozhatok pozitív kritikát, hogy „de hát mobilon olyan szépen mutat". Szóval, bár a fantasy-RPG zsáner megszállottjai találhatnak jobb kalandot a friss PC- vagy Xbox megjelenések közt, a mobilplatform keretein belül ez lesz számukra a nyerő – ennek tudatában döntsd el, megéri-e neked a Shadowlands azt a pár eurót.

A grafika tényleg elég látványos, kár, hogy az irányítása és a bugokba viszonylag gyorsan belefárad az ember

ADATOK

KIADÓ
Crescent Moon Games

FEJLESZTŐ
Crescent Moon Games

MŰFAJ
akció-RPG

ÁR
5,99 euró

ÉRTÉKELÉS

Ha több időt szánnak rá, és kigyomlálják a nagyobb hibákat, kiemelkedően élvezetes darab lehetett volna.

GRAFIKA:	**89%**
HANG:	**64%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

Nagy, nyílt világ, az animációkat kivéve csodás grafika, rengeteg tartalom, mindez mobilra.

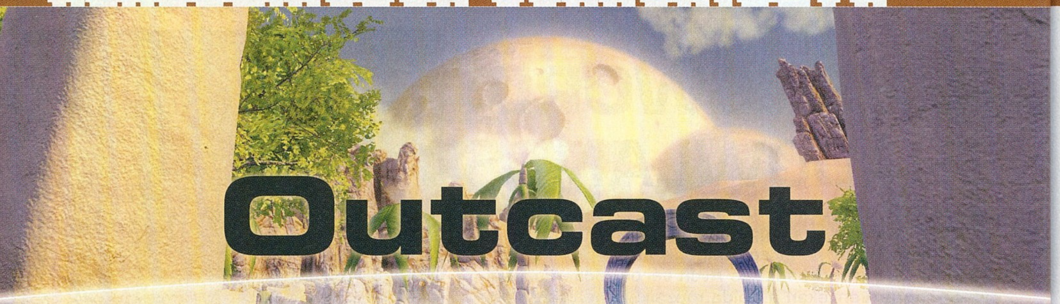
KONTRA

Tele van bugokkal; átgondolatlan rendszerek, ügyetlen kezelőfelületek, újdonságot nem hoz.

70%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!



Outcast

[ÍRTA **WILSON**] **Szinte hihetetlen, hogy tizennégy év telt el az Outcast megjelenése óta – egy olyan, igazi európai klasszikusról van szó, amely a kasszáknál ugyan elbukott, de innovatív megoldásaival, formabontó ötleteivel, korát megelőző zsenialitásával felejthetetlen remekműként vándorolt be az emlékezetünkbe.**

Félrevezetőbb videóval persze nem is kezdődhetett volna a játék, hiszen minden megvan benne, ami azt sugallja, hogy ez a játék sem lesz más, mint a többi. Van itt a kettétört karrierjét rekreációs alkoholizmusra cserélő katona, egy titokzatos küldetésre visszahívó, magas beosztású egyenruhás, a világ megmentésének feladata, valamint egy szedett-vedett csapat, csupa szélsőséges taggal. És persze a küldetés már az indítás utáni percekben száznyolcvan fokos fordulatot vesz, mert ha egy egész bolygó segítségére kell sietni, az sohasem sikerülhet elsőre.

PAKSIAK ELŐNYBEN

Azonban ha lepörögnek a tízperces (!), mai szemmel nézve már erősen kacagtató minőségű intró jelenetei, és a főszereplői feladatokat ellátó Slade előbb a minikómájából, majd az ágyából is kikászálódik, egyből kiderül, hogy szó sincs itt sablontörténetről, unalmas, semmilyen szempontból sem érdemleges céllövöldéről. Az Outcast 1999-ben is magasan kiemelkedett a kor játékfelhozatalából, tizennégy év elteltével pedig már kétség sem férhet hozzá, hogy minden szempontból előremutató, korát meghaladó alapmű volt.

Alapmű, amire fájdalmasan kevesen voltak kíváncsiak. Betudható ez az akciójátékokat a kalanddal keverő, meglehetősen hibrid játékmenetének, az ekkor már erősen haldokló Infogrames hozzá nem értésének, a teljesen ismeretlen, belga Appeal irányába megnyilvánuló fenntartásoknak, de elsősorban annak, hogy maximálisan figyelmen kívül hagyta az ekkoriban már javában zajló 3D-forradalom hardveres részét. Mert ami itt, a környező képeken is látható, azt szoftver, és nem 3D-s kártya hozta létre – talán ez volt a legnagyobb veszte. A közhiedelemmel ellentétben az Outcast nem kizárólagosan voxeleket (a háromdimenziós kép legkisebb egysége) használt, hanem egy hibrid megoldást, melynek legnagyobb erőssége a természetesnek tűnő tájak létrehozása, illetve egy hatalmas játéktér megalkotása volt. Az ezért fizetendő ár nem csekély, 3D-s kártya helyett a legerősebb processzort követelte meg a rendes látványhoz, az optimális környezet hiányát ultra-alacsony felbontással és nem éppen vállalható minőségű tálalással egyensúlyozva ki.

CSILLAGKAPU(TT)

Mégis, a legrosszabb döntés egyben talán a legjobb is: az Outcast világa ugyanis hatalmas, ép ésszel szinte felfoghatatlanul nagy, főleg, ha számításba vesszük a változatosságot, a kidolgozottságot és gyakorlatilag minden mást is. Ez ugyanis alapvetően egy sandbox kalandjáték, de a pörgősebb fajtából, amit esetenként akciójelenetek tarkítanak. Ez egy olyan egyveleg, amire manapság is kevés példát lehetne felhozni, hát még akkoriban, mikor általában díszletek, és nem komplett világok készültek, gazdagon kimunkált kultúrával, hatalmi harcokkal, okosan felépített, ezernyi kis és nagy küldetéssel.

Az egész galiba egy nem egészen átgondolt tudományos kísérlettel kezdődött. 2007-ben az amerikai kormány sikeresen átküld egy szondát egy alternatív univerzumba, de az eszközre rálelő helyiek támadással reagálnak a beköszönésre – mit ad isten, a szonda úgy lerohad, hogy rögtön egy visszafelé áramló féreglyukat üt a tér-idő kontinuumba, amely 27 napon belül a teljes Földet elnyelheti, ha az intróban látott csapat nem tudja helyrepofozni a roncsot. Csakhogy a landolás az Outcast világába, Adelphára nem megy zökkenőmentesen, a tagok szétszóródnak, ráadásul a helyiek rögtön meglátják Slade-

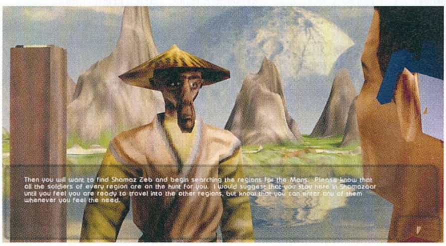
ADATOK

KIADÓ	**Infogrames**
FEJLESZTŐ	**Appeal**
MEGJELENÉS ÉVE	**1999**
MŰFAJ	**akció-kaland**
MULTI	**nincs**

A ROVAT CÉLJA

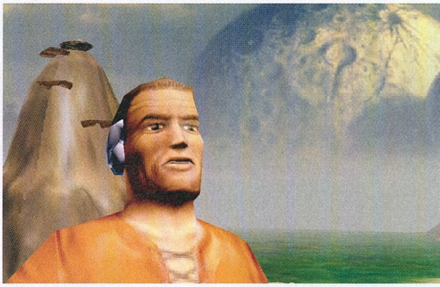
Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nemcsak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

A „tyúk vagy a tojás" dilemmája az Outcast esetében nem merülhet fel, mert kétség sem férhet hozzá, hogy a Csillagkapu adta az ötletet ahhoz az eszközhöz, mely lehetővé tette az egyes területek közti gyors közlekedést



LÁTVÁNYOS ÚJJÁSZÜLETÉS A RAJONGÓKNAK HÁLA

Mivel az előző generációs konzolokra és PC-re tervezett folytatás fejlesztését két év után leállították, a sorozat jogaival rendelkező Infogrames pedig már nem mutat életjeleket, ezért az esély egy Outcast 2 létrejöttére nulla százalék körülire tehető. Ez azonban nem jelenti azt, hogy örökre le kell mondanunk a játékról, mert egy nagyon kicsi, de kifejezetten lelkes csapat már évek óta próbálkozik azzal, hogy a nulláról építse újra a klasszikust, a CryEngine 3-at használva. Az ötlet megvalósíthatóságát egy teljesen ingyen letölthető prototípussal próbálják bizonyítani, amely kiválóan megmutatja, hogy értenek ahhoz, amire vállalkoztak – de kár lenne beleélni magunkat. A Black Mesa Source is több mint fél évtizedig készült, és ott azért jóval kisebb, sokkal egyszerűbb volt az alapanyag, itt viszont minden idők egyik legkomplexebb játékát próbálják újraépíteni, a saját idejükben, a saját pénzükből. Álmodozni azért szabad, főleg, ha ilyen gyönyörűségről van szó:



ben a messiást, a próféciákban megjövendölt Ulukaiit, aki majd felszabadítja őket Fae Rhan rémuralma alól.

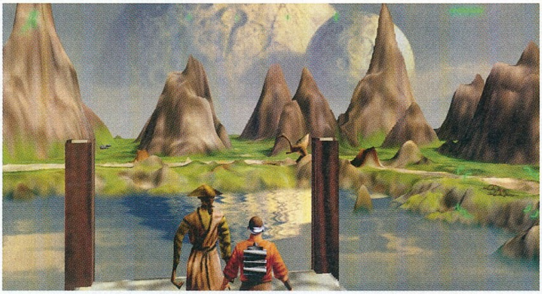
KELL EGY CSAPAT

A játékos kezének fogása viszont eddig, a legfőbb cél kitűzéséig tart: az Appeal szinte minden szabállyal szembe menve mondott le a teljes linearitásról, azt szabad felfedezésre, mellékküldetésekre, a helyi világ megismerésére cserélve le. Adelpha kilenc kisebb-nagyobb területre oszlik, hófedte hegycsúcsokkal, vízben ázó rizsmezőkkel, fákkal szegélyezett, hatalmas erdővel, Észak-Afrikát idéző sivataggal. A meglehetősen primitív technológiával rendelkező talan nép a hatalmas távolságok és a nehézségek ellenére egy tisztességes kultúrát épített fel a katonai diktatúra árnyékában, ami a rettenetesen furcsa, egyszerűen megjegyezhetetlen neveivel a nyugati embert elsősorban Indiára emlékezteti.

A párhuzam azonban itt szinte véget is ért, a talanok egyéniséggel rendelkező, teljesen önálló lények, és ez nem a levegőbe beszélés. A legnagyobb dió az Outcast fejlesztése során a mesterséges intelligencia létrehozása volt, és ez meg is látszik rajta. Habár a pár évvel később érkező Morrowind is megpróbálkozott vele, de egyszerűen nem tudta annyira hihetően, hitelesen megalkotni az NPC-it, mint a belgák – az itteni karakterek mindegyike adott céllal, feladattal rendelkezik, de aktuális tevékenységük bármikor megváltozhat, attól függően, milyen hatások érik őket. Az egyszerű rizstermelő farmerek a kibontakozó harc első jeleit látva azonnal fejvesztett menekülésbe kezdenek, a kereskedők az árujuk védelme érdekében még az életüket is hajlandók feláldozni. Figyelnek Slade cselekedeteire is: ha valakinek, valahol nagyon keresztbe tesz, esetleg olyasvalakit öl meg, aki egyáltalán nem szolgált rá, vagy szimplán csak kihasználja a helyieket, akkor azok nem állnak vele szóba, vagy akár rá is támadnak. A kapcsolatok kialakítása és ápolása, a céltudatos játék miatt Adelpha világa mind a mai napig az egyik legélhetőbb fiktív helyszín, sokkal több egy díszletvilágnál: itt senki sem eszköz, senki sem szabadon leölhető áldozati bárány.

TÉ-PÉ-ES

Utóbbit a mai szemmel nézve meglehetősen suta harcrendszer sem támogatja, amely ismeri ugyan az automatikus célra tartást, sőt, még az FPS-nézetbe való átkapcsolást is, de a csaták messze nem kielégítőek. A golyók elől szó szerint el lehet ugrani, az animációk megmosolyogtatók, fegyverből szerencsére kifejezetten visszafogott mennyiségű akad, a lőszer pedig egyáltalán nem végtelen, sőt, alapanyagot kell hozzá keresni, majd azt legyártatni a helyi kovácscsal. Ez persze remek motiváció a hatalmas játéktér bebarangolására: mindig, mindenhol lehet találni valami értékes portékát, ami eladható, kombinálható, esetleg pont kapóra jön egy-egy küldetés teljesítésére, vagy vásárlásra. A leghasznosabb kiegészítő nem is egy pajzs vagy egy rakétavető, hanem egy struccszerű hátas, amivel jelentősen lerövidíthető a nagyobb távolságok megtételéhez szükséges idő, amely különösen egy adott zónán belül lesz igazán hasznos.



A lopakodós oktatóküldetés legendaszámba ment. Ember nem volt, akinek sikerült volna teljesítenie minimum 100 nekifutás nélkül!

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az Outcast beszerzéséhez szerencsére nem kell aukciós portálokat böngészni. Igaz ugyan, hogy egy évtizede már a PC Guru teljes játéka is volt, de mivel azt a lapszámot mi már nem tudjuk felkínálni, ezért inkább a GOG.com portált ajánljuk, már csak azért is, mert időközben elkészült egy olyan rajongói módosítás, amely az eredeti felbontást a modern kor követelményeihez és a szélesvásznú monitorokhoz igazítja!

Az egyes területek közti váltás az ezernyi küldetés miatt folyamatos elfoglaltságot jelent: a nagyobb régiókat csillagkapuk kötik össze, de később teleportkristályok is meggyorsítják a felfedezést, amely rendszer jól működik ugyan, de sajnos a mentésre is kihatással van. Azt is csak egy ködarabbal lehet ugyanis aktiválni, egy meglehetősen hosszú mozdulatsort követően, emiatt elhalálozni, felelőtlenül játszani semmiképp sem hasznos – túlságosan is sokáig tart egy korábbi állás betöltése, amely az Outcast magas nehézségi fokának és a mai játékoktól eltérően hiányzó kézfogásának, folyamatos támogatásának hiánya miatt kifejezetten nehézzé teszi a végigjátszás feladatát.

Ez azonban senkit se tántorítson el! Lehet, hogy már tizennégy éves, de ez továbbra is egy igazi alapmű, egy olyan, hihetetlenül hangulatos világgal, amit bármelyik mai szakértő büszkén íratna a nevére. A harcrendszere nem öregedett jól, technikai szempontból már elhaladt mellette az idő, de annyi felejthetetlen történetet, meseszép tájat, csodálatos, nagyzenekari zenei aláfestést tartogat, ami után még fájóbb lesz rájönni arra, hogy ilyen talán sose lesz többé. Csodák vannak, de van, amelyik csak egyszeri: az Outcast pontosan ilyen.

→ 90%

MINDENT A REDSTONE-RÓL I.

[ÍRTA _CS_G_] Előző számunkban már áttekintettük a Minecraft történetét, és ennek köszönhetően talán mindenki számára jól láthatóvá vált, mennyire összetett és változó világról is van szó. E havi rovatunkban a játék egyik legösszetettebb elemét, mutatjuk be, a redstone-t. Ez az érc lehetővé teszi, hogy az elektromossághoz hasonlóan használjuk fel, és különféle szerkezeteket építsünk belőle. Az elektromossághoz képest itt az a legnagyobb különbség, hogy nem szükséges hozzá áramforrás, nem kell konkrét áramköröket létrehoznunk, hanem egy analóg jelhez hasonlatosan használhatjuk. Tekintsük most át, hogy milyen blokkok segítségével áll össze egy-egy ilyen rendszer!

REDSTONE ORE

Vöröses darabkákkal tarkított kőzet, amihez csak fém, vagy annál jobb minőségű csákánnyal juthatunk hozzá. Ha megütjük, nagyon gyengén világítani kezd. Maga a kőzet a szerkezetek elkészítésében nem játszik szerepet, viszont a kibányászásával jutunk hozzá a Redstone Dusthoz.

REDSTONE DUST

Mint a neve is mutatja, piros, porszerű anyag, melyet jobb gombos kattintással a földre helyezve egy piros pöttyöt hozhatunk létre. Ha valamelyik szomszédos kockába is elhelyezünk egyet, akkor abba az irányba létrejön egy vékony piros vonal – ez lesz a Redstone Wire.

REDSTONE WIRE

Olyan tulajdonságai vannak, mint egy vezetéknek. Csak vízszintesen, maximum egy blokknyi emelkedővel lehet lerakni. Víz alá nem helyezhető, és ha víz éri, akkor „felpattog" (ez a nem blokk jellegű redstone-elemek nagy részét érinti), ez alól egyedül az eső a kivétel. Van ellenállása is: egy teljes erősségű jelet 15 kocka hosszan tud továbbítani.

REDSTONE TORCH

Az egyetlen állandó jelforrás (a jelenlegi teljes verziót tekintve), ami a sima fáklyákhoz hasonlóan nem mozgatható. A blokk oldalára és tetejére is elhelyezhető, és a blokkba vezetett redstone-jel hatására elalszik (nem ad jelet).

REPEATER

Négy állása van, mellyel 1-4 tikk (a Minecraftban használt mértékegység redstone-ra vonatkozó változata, körülbelül 0,1 másodperc hosszú) között késlelteti a belevezetett redstone-jelet, ezt a lehelyezése után jobb gombos kattintással állíthatjuk be. Csak egy irányba üzemel, ami fontos a bekötésnél is. Másik szerepe, hogy bármilyen gyenge jelet teljes erősségűvé alakít. A késleltetés mellett a jel hosszára is befolyással van. A blokkba vezetett jelet repeater segítségével lehet továbbítani.

BUTTON

A gombokat egy blokk oldalára lehet elhelyezni, és megnyomásukkor ideiglenes jelet adnak. Két fajtája van: a kőgomb, mely 10 tikk, és a fa, mely 15 tikk hosszúságú jelet bocsát ki. A két típus abban különbözik még, hogy a fagombot nyílvessző is aktiválhatja, a kőgombot csak jobb kattintással lehet beüzemelni.

LEVER

A kapcsoló a blokkok minden oldalára elhelyezhető. Jobb kattintással állandó jelet ad, és ez mindaddig érvényes, amíg újra rá nem kattintunk (fizikai behatásra egyáltalán nem reagál).

PRESSURE PLATE

Ez egy nyomásérzékeny, lapos, majdnem blokk széles érzékelő, amit a földre lehet helyezni. Ennek is két fajtája van, melyből a fa itt is érzékenyebb (észreveszi a ledobott blokkokat is), a kő pedig csak a játékosokat és mobokat érzékeli.

TRIPWIRE HOOK

Ha egymással szemben, azonos szintmagasságban feltesszük őket két blokkra, és kifeszítünk köztük egy pókfonalat, akkor „csapdát” készíthetünk, amin ha valaki vagy valami áthatol, jelet ad.

DISPENSER

A belevezetett jel hatására véletlen sorrendben kidobja a beletett blokkokat, tárgyakat. Sokszor nemcsak simán kidobja, de ki is lövi a behelyezett elemeket (pl. nyílvessző, dobható varázsfőzet), sőt, akár fel is használja őket (pl. a vödörben lévő folyadékokat kiönti, ha sín van előtte, ráteszi a csillét).

NOTE BLOCK

Jel hatására hangot ad ki, ha legalább egy kockányi levegő van mellette. A hangszer típusa attól függ, milyen blokk van alatta, a hangmagasság pedig attól, mennyiszer kattintunk rá jobb gombbal, miután lehelyeztük. Jel alatt lévő blokk is működésbe hozza, és a hangja 48 blokk sugarú körben hallható.

DOOR ÉS FANCE GATE

Az ajtóból szintén két fajta létezik, ebből a fém típus csak redstone-jellel nyitható. A faajtó és kerítéskapu is nyitható ezzel a módszerrel, de ezeket kézzel is lehet nyitni/zárni.

PISTON

Ez az elem más mozgatható blokkokat tud eltolni. Két típusa van, a sima és a ragadós, ezek abban különböznek, hogy a ragadós vissza is tudja húzni az elemeket. Ezenkívül rengeteg haszna van az áramkörök működésében is.

GLOWSTONE ÉS REDSTONE LAMP

A glowstone egy, a Netherben található világító blokk, és redstone hozzáadásával craftolható belőle redstone lámpa, mely már csak jel hatására világít. A glowstone-t azért emeltem ki külön, mert a függőleges (felfelé menő) jelvezetés leghatékonyabb módszere.

TNT

Ennek a blokknak a tulajdonsága nem igényel sok magyarázatot: felrobban. Az egyetlen érdekes jellemzője (amellett, hogy szinte bármit a levegőbe tudunk vele repíteni), hogy ha vízben robbantjuk fel, nem okoz károkat, de a robbanóereje megmarad, így felhasználható ágyúépítésre.

COMMAND BLOCK

Ez a blokk úgy funkcionál, mint egy redstone-nal aktiválható parancssor. A lepakolása után jobb gombbal rákattintva beírhatjuk az elvégzendő ukázt, ami lehet szerverparancs, vagy olyan utasítás, ami a játékmódot érinti. A Command Blockot craftolással nem lehet előállítani, csak paranccsal lehet adni egy játékosnak (szerveren erre csak az admin képes).

RAIL

Ez egy egyszerű sín, amin a minecart (csille) tud közlekedni. Csak vízszintesen, max. egy blokk emelkedővel lehet lehelyezni. Egyetlen redstone-hoz kötődő kapcsolata, hogy két sínpár találkozásánál egy elektromos jellel váltót tudunk létrehozni.

POWERED RAIL

A Powered Rail a sima sínnel szemben aranyból craftolható, és egy redstone-t is tartalmaz. A beérkező jel hatására a rajta végighaladó csille gyorsulni kezd. Egy jelforrás egyszerre kilenc sínt tud ellátni. A sima sínnel ellentétben ez nem tud kanyarodni.

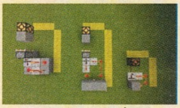
DETECTOR RAIL

Ez a sínfajta érzékeli az áthaladó csilléket, és hatásukra jelet ad ki. Ez az összekötött sínre is érvényes, így a síneket a Powered Railek elé helyezve árammal láthatjuk el azokat.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A redstone felhasználásának lehetőségei szinte végtelenek, de hogy a realitások talaján maradjunk, most a Survival módhoz kötődve következzék pár ötlet. Automatikus aratórendszert csinálhatunk, mobokat „farmolhatunk”, titkos ajtókat és csapdákat építhetünk. És kezdésnek néhány jó tanács.

KONCENTRÁLJ AZ ALAPOKRA!

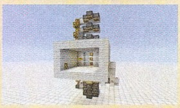


Minden bonyolult (vagy annak látszó) szerkezet ugyanazokra az alapokra, jelenségekre, esetleg bugokra épít, tehát nem árt, ha jól ismerjük az alapvető redstone áramköröket, logikai kapukat és egyszerűbb szerkezeteket (pl. T Flip-Flop). Ezeket kombinálva teljesen logikus módon, egységenként fel tudjuk építeni a különböző szerkezeteket. Így lehet, hogy nem a legkompaktabb végeredményt kapjuk, de ha már látjuk az összekötések menetét, mindig könnyebb csak a vezetékek számát csökkenteni.

FIGYELJÜNK AZ IDŐZÍTÉSRE!

A redstone szerkezetek nagy része a jól időzített jelekre épül, de a helyes sorrend mellett fontos a megfelelő jelhosszúság kiválasztása is. A legegyszerűbb szerkezetek is sokszor rosszul működnek, ha épp túl hosszú vagy épp túl rövid jelet kapnak.

HASZNOSSÁG



A minecraft fizikája miatt sok, teljesen triviális feladatot ellátó gép is (pl. egy nagyobb pistonos ajtó) hatalmas anyagköltséggel jár. Így ha épp nem Creative módban építgetünk, érdemes végiggondolni, hogy az adott szerkezet megéri-e a belefektetett anyagot és energiát.

TANULJUNK MÁSOKTÓL!

Az interneten szétnézve nagyon ötletes és profi munkákat találhatunk, főleg a YouTube-on. Ez azért alakulhatott így, mert a legtöbb szerkezet igazából kicsi, és nem mindig szokás őket letölthetővé tenni, másrészt a szerkezet működésének elmagyarázása is sokkal jobban működik videós formában. Két dologra kell odafigyelnünk: először is, hogy kitől származik a szerkezet, ugyanis sokan töltenek fel redstone-os videókat, de ezek többsége nem mindig működik stabilan, és sokszor túl vannak bonyolítva. Másodsorban pedig, ahogy az előző számban közölt összeállításunkból is jól látható, a Minecraft világa nagyon változó: keressük a friss videókat, főleg a bugokra épülő megoldások esetén.

NE LÉGY LUSTA UTÁNANÉZNI

És ha még mindig úgy érzed, hogy egy blokkról, redstone alkatrészről többet szeretnél tudni, vagy az alapvető áramköröket szeretnéd elsajátítani, akkor látogasd meg a www.minecraftwiki.net-et, melynek magyar oldala is folyamatosan bővül. És a legfontosabb tanács a redstone témakörrel kapcsolatban: próbálkozz – a tökéletes megoldás megtalálása nagyon sok állítgatással érhető el, és a siker érdekében néha többször is újra kell építeni egy-egy szerkezetet. Végezetül pedig ne felejtsd el a PC Gurut is olvasni, hiszen a következő, márciusi számunkban is a redstone lesz a középpontban!

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK

JUST CAUSE 2 Csak azért is!

ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Square Enix** FEJLESZTŐ **Avalanche Software**

A Just Cause 2 egy különös játék volt: az első rész után senki sem várta, hogy jó lesz (az ugyanis nem volt igényes program), mikor viszont megjelent, új elemekkel gazdagította a sandbox játékmenet fogalmát. Nemcsak a „szokásos" dolgokat tehetjük meg, azaz elköthetünk minden járművet és mehetünk, amerre szeretnénk, de akár egy repülőből is kiugorhatunk egy terepjáró volánja mögé esve be, miközben dupla UZI-val osztjuk a halált az életünkre törő rosszfiúk között. Igazi trópusi ámokfutással van dolgunk tehát, melynek nagy előnye, hogy egy órát épp úgy szórakozhat vele az ember, mint egy hetet. Mindehhez a korhoz képest kidolgozott grafika, méretes, szabadon bejárható terület és nem utolsósorban pazar hangulat társul, melyet minden játékrajongónak illik megtapasztalni. A fejlesztésért felelős Avalanche Software már ezerrel dolgozik a nextgen konzolokra érkező harmadik részen, így még van idő pótolni a Just Cause 2-t, főleg, hogy igen barátságos, 1990 forintos áron hozzá lehet jutni. Na, megyünk nyaralni rakétavetővel?

Kicsi nindzsa, nem fél nindzsa? MINI NINJAS

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **990 Ft** KIADÓ **Eidos** FEJLESZTŐ **IO Interactive**

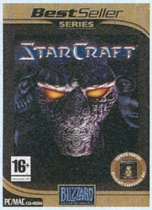
Á, a jó öreg Mini Ninjas! Megjelenésekor mindenki odáig volt érte, aztán sajnos elfeledték, második rész pedig azóta sem készült – szomorú, mert ahogy az a fenti százalékszámból látható, mi is nagyon szerettük az apró nindzsák mesébe illő történetét. A játék egy szabadon bejárható világot mutat be, mely a japán mitológián és folklóron alapszik, ám a felkelő nap országától eltérően kicsit sem veszi magát komolyan. Egy csapat nindzsatanoncot irányíthatunk, akik más-más képességekkel bírnak, feladatuk viszont ugyanaz: el kell jutniuk A-pontból B-be, lehetőleg minél ügyesebb trükköket bevetve. A Mini Ninjas remekül keveri össze a hack 'n' slash akciójátékok és a platformerek legkedveltebb elemeit, így gyakorlatilag mindkét közönség számára bátran ajánlható, ám még azok is elszórakozhatnak vele, akik hidegrázást kapnak a nindzsás témától és a platformjátékoktól, mert nagyon aranyos, kedves történetet mesél el. 990 forintért kész rablás, szégyellje magát, aki nem csap le rá!

SPLIT/SECOND VELOCITY Száguldás, pusztítás, szeretem

ÉRTÉKELÉS **83%** ÁRA **990 Ft** KIADÓ **Disney** FEJLESZTŐ **Black Rock Studios**

A Split/Second nagyon rossz körülmények között jelent meg, mert majdnem napra pontosan a Bizzare-féle Blurrel együtt került boltokba. S mivel a két játék stílusa erősen hajazott egymásra, mindkét cím az ipari kannibalizmus áldozata lett, sőt, a fejlesztőcsapatokat is bezárták, szóval a Black Rock most már nem több szép emléknél. Ez azonban nem a játék miatt van így, az ugyanis kifejezetten jól sikerült. Egy arcade jellegű autós ámokfutásról van szó, melynek háttértörténete szerint a jövőt egy kegyetlen valóságshow uralja. A versenyzők azon túl, hogy a legjobb helyért küzdenek, látványosabbnál látványosabb kaszkadőrmutatványokat mutatnak be, ezekkel feltöltik a „powermeter" nevű sávot, melynek elsütésével akár a falon is keresztül rongyolhatnak. Jól hangzik, ugye? Az is, a Split/Secondöt saját stílusában csak a tavalyi Ridge Racer reboot tudta megverni – ennél jobb ajánlólevél talán nem is létezik. A Black Rock hattyúdalának ára most mindössze 990 forint.

Végtelen háború az eSportok trónján STARCRAFT + BROOD WAR



ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Blizzard Interactive** FEJLESZTŐ **Blizzard Entertainment**

Ha létezik játék, amit tényleg nem kell bemutatni egy öreg rókának sem, akkor az a StarCraft. De mivel mindig akad újszülött, akinek a régi viccek is újak, nézzük meg, mitől is vált Dél-Koreában nemzeti sporttá a Blizzard 1998-as mesterműve! A StarCraftban három, egymástól teljesen különböző fajjal vívhatunk valós idejű stratégiai csatákat egy kidolgozott, sci-fi világban. Az emberek, akik még csak vendégek a hatalmas univerzumban, mobil épületekkel és viszonylag olcsó, de erős hadsereggel hódítanak. A zergek technológiai téren nem erősek, de kiválóan alkalmazkodtak a világegyetem kegyetlen ürességéhez, így az evolúciót és gyors fejlődésüket felhasználva, puszta testükkel és szapora jellegükkel alkotnak megállíthatatlan hadakat. A protossok olyan régóta járják az űr sötétjét, hogy az általuk birtokolt technológia már alig-alig fejlődhet valahová – és most képzeljétek el, amint ezek a népek egymásnak esnek egy intenzív, nagy rohamokra kihegyezett pályán! A StarCraft a Brood War kiegészítővel együtt kihagyhatatlan alkotás.

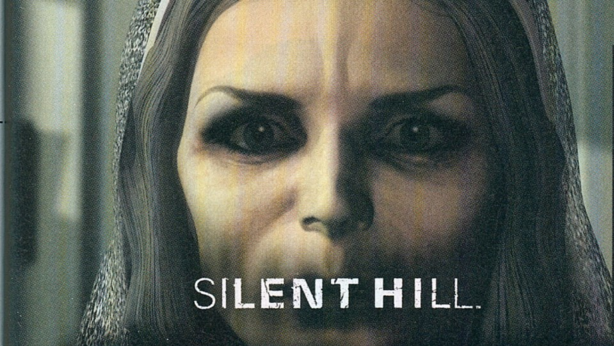
TRON EVOLUTION Pixelbetyárok

ÉRTÉKELÉS **68%** ÁRA **990 Ft** KIADÓ **Disney** FEJLESZTŐ **Propaganda Games**

A Tron Evolution a modern Tron-filmet hivatott összekötni a klasszikus eredetivel, de hogy milyen sikerrel, arról megoszlanak a vélemények. A játék nálunk nem szerepelt túl jól, Chocho kolléga 68%-ra értékelte, fontos azonban kiemelni, hogy ekkor még sokkal többet kértek érte. Tízezer forint környékén ugyanis megbocsáthatatlan egy négy óra hosszú sztori, de mivel a Tron Evolution most már roppant baráti, mindössze 990 forintos áron kapható, aligha róható fel neki a rövid szavatosság. Játékmenet terén egy akciódús hack 'n' slashről van szó, ami nemcsak pörgős, de látványos is, hisz az Unreal Engine 3.0 segítségével maradéktalanul adja vissza a filmek látványvilágát. A sztori ugyan nem erőssége a játéknak, de arra jó, hogy lekössön pár kósza órára, a befejezés pedig segít megérteni a moziban látott eseményeket. A Tron Evolution semmiképp sem nevezhető jó programnak, de ilyen olcsón egy korrekt iparosmunkát tehetünk a kosarunkba, ami sohasem rossz ajánlat. Reméljük, lesz még Tron-játék!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

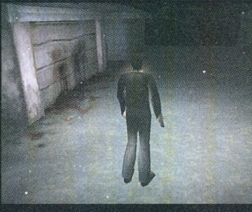
Transformers: Revenge of the Fallen (2290 Ft), **Star Wars: Empire at War Gold Pack** (5990 Ft), **The Sims 3** (6300 Ft), **Darksiders** (2290 Ft), **LEGO Star Wars** (3490 Ft)



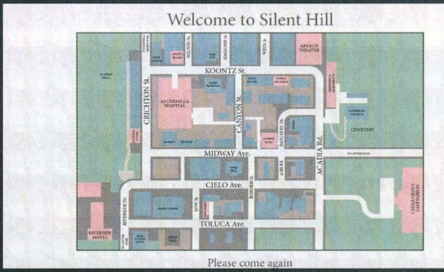
CSENDES, TÚL CSENDES...

[ÍRTA STÖKI] Nemrég sort kerítettünk nosztalgiarovatunkban a Resident Evilre, most a Dead Space 3 apropóján a másik nagy playstationös túlélőhorrort vesszük elő, a Silent Hillt, amit csak mellékes kis hülyeségnek szánt a Konami, de a fejlesztők szinte dacból a platform egyik legjobb játékát hozták össze.

Silent Hillt a Konami egyik belsős csapata, a Team Silent készítette, ami érdekes módon jött létre a Konami Computer Entertainment Tokyo divízióján belül. A csapat tagjai olyan programozók, grafikusok és játéktervezők voltak, akiknek eléggé kifelé állt már a szekérrúdjuk. Ezek a fejlesztők a Konami korábbi projektjein nem dolgoztak elég jól, de nem azért, mert lusták voltak, hanem mert saját elképzeléseiket nem tudták eléggé kiélni. A cég gondolt egyet, és ezeket a „problémás" dolgozókat összekotorta egy csapatba, hátha a sok kreativitásból valami jó sül ki. Nagy projektet persze nem bízott rájuk a



kisvárosában, Silent Hillben játszódott. A készítők nem tettek drága tanulmányutakat: a városka úgy jelent meg a játékban, ahogy a japán fejlesztők filmes és olvas-



Az aprócska amerikai kisváros, Silent Hill elrendezését sok megszállott rajongó jobban ismeri, mint a saját lakhelyének környékét...

Mi történik, ha néhány kreatív, de nagyon makacs fejlesztőt összezárnak egy csapatba? Például megszületik a Silent Hill!

Konami: egy olyan kommersz akciójátékot kellett elkészíteniük, ami az Egyesült Államokban sikeres lehet. Ennél több támpontot nem nagyon kaptak.

DACBÓL SIKER

Eleinte nem is haladt jól a projekt, az emberek nehezen csiszolódtak össze, és a Team Silent kezdett kívülállóvá válni a cégben, ahogy a vezetőség is egyre kevésbé hitt bennük. Ráadásul a fejlesztőknek nem tetszett, hogy a cég kommersz játékot vár tőlük – ez ellen fel is lázadtak úgy, hogy egyre inkább a psziché sötét bugyrai felé vitték el a készülő programot. Tojama Keiicsiro rendező keze alatt túlélőhorrort készítettek, és ez volt a csapat túlélésének záloga, hiszen a kész játék a műfaj egyik definitív darabja lett, és a Konami új kedvenc brandje.

Mivel amerikai piacra szánták, a történet az Egyesült Államok egy kitalált mányélményeik alapján elképzeltek egy kisvárost. Silent Hill azonban nem szokásos kisváros volt, hanem egy sötét titkot rejtő, és egy másik, gonoszabb világgal összefonódó település, ahol a főhős Harryre – az eltűnt nevelt lányát kereső apára – minden lépésnél halálos veszedelem leselkedett.

A játék szakított a Resident Evilre jellemző akciósabb iránnyal, és inkább a lélektani horrorra, a jól adagolt feszültségre és ijesztgetésre ment rá. Harry sem szuperkatona volt, hanem hétköznapi ember, aki nem bánt jól a fegyverekkel, egy kis futástól hamar elfáradt, és a szörnyek csapásai alatt is hamar kimúlt. Kevés játékban érezhette magát a játékos annyira egyedül, mint a Silent Hillben. Ebben a látványnak is nagy szerepe volt: a konzol (még az első PlayStation) technikai korlátai miatt a környezet nagy része ködbe vagy sötétségbe burkolózott,

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Team Silent

KIADÁS ÉVE
1999

PLATFORMOK
PlayStation

Harry elemlámpája mindig csak a játéktér egy kis részét világította meg. A sejtelmes grafikára pedig Jamaoka Akira zeneszerző csodás, később több CD-n megjelent művei tették fel a koronát.

SIKERBŐL SOROZAT

Az 1999 elején megjelent végeredmény lenyűgözte a játékosokat, a hangulat elképesztő volt: a Silent Hillt sötét szobában, egyedül játszani biztos recept volt néhány kisebb szívrohamra. De a játékosok boldogan adták át magukat az addigi horrorokhoz képest egy fokkal komolyabb játékélménynek; ijedeztek, örömmel fedezték fel a játék négy (+1 poén) különböző befejezését, és összességében vagy kétmillió példányt vásároltak a Silent Hillből. A Team Silent pedig egy csapásra a legjobb japán fejlesztőcsapatok közé került, és később még három Silent Hill-játékot készített – az ő sikereiket azóta sem tudta megismételni a széria.

GAMIFIKA

[ÍRTA STÖKI] Amikor Bate megkért, hogy írjak a gamificationről, kicsit húztam a számat, mert – és most előre lelövöm a poént – én egy óriási blöffnek tartom az egészet, miközben nem egy fejlesztőt, újságírót és úgynevezett játékkutatót ismerek, aki hisz a jelenségben. A következőkben tehát leginkább a saját véleményem jön, nem szentírás, kéretik ezt a szokásosnál is jobban figyelembe venni.

Nővel, gyerekkel és kiskutyával bármit el lehet adni, tartja a régi marketinges mondás. Az utóbbi időben úgy tűnik, egyre többen vannak azok, akik szerint a játék is ebbe a sorba illik. A gamification pár éve tört be az iparba, és hódítása azóta is töretlen. Értelme már annál inkább vitatható.

A „gamification" szó – amit szörnyű magyarsággal gamifikációnak, pongyolábban pedig játékosításnak szoktak fordítani – 2002-ben jelent meg egy könyvben, de csak 2010-ben vált igazán népszerű fogalommá. Az nem volt olyan régen, alig három éve, de ez a három év igen mozgalmas volt, a gamification az egyik legfelkapottabb, videojátékokkal kapcsolatos jelenséggé vált. Mára ott tartunk, hogy áprilisban nagy gamification-konferencia lesz San Franciscóban, ahol nem kisebb nevek fognak előadni, mint Will Wright, a Sim-játékok alkotója. Ami szerintem leginkább azt mutatja, hogy Wright mennyire ráér mostanában.

PLECSNIÉRT BÁRMIT

A gamification alatt ugyebár általában azt értik, hogy videojátékos működési mechanizmusokat emelnek át más, komoly szoftverekbe vagy rendszerekbe, sőt esetleg a való életbe. Például a játékokban előforduló plecsnik, achievementek megjelennek mondjuk egy üzleti szoftverben: ha a szoftver használója – valószínűleg egy munkaidőben dolgozó illető – iktat mondjuk tíz aktát a szoftverben, kap egy virtuális Arany Aktakukac plecsnit. Ez elvben több dolog miatt kedvező. Egyrészt a dolgozó állandó visszajelzést kap a teljesítményéről, másrészt van egy plusz motiváció a plecsnik révén a fejlődésre, tehát a munkára (akár munkaidőn kívüli feladatokra is), harmadrészt a főnök is láthatja, hogy a beosztott jól dolgozott. (Persze, ez egy igen-igen egyszerű példa.)

A gamification-őrület azonban nem a munkahelyek, hanem a weboldalak felől indult el: nagyobb hírportálok (például a videojátékos Escapist) ilyen játékostrükkökkel próbálták minél nagyobb aktivitásra sarkallni látogatóikat. Ez több helyen be is jött, a fórumozók többet fórumoztak, a kommentelők aktívabban szóltak hozzá, csak hogy avatárjuk kapjon pár olyan extrát, amivel lehet villogni a többi felhasználó előtt.

Aztán ez a módszer elkezdett terjedni és népszerűvé válni, majd kilépett a weboldalak keretéiből. A gamification megjelent az oktatásban, az iskolai szoftverekben, illetve az irodai, üzleti alkalmazásokban is. Aztán már gamificationról lehetett olvasni mindenhol, sőt megjelent az „IRL gamification is", vagyis az említett játékmechanizmusok átültetése a való életbe – például ha valaki minden héten beül ugyanabba a kávézóba, akkor a kávézó hó végén adhat egy plecsnit, amit akár valamilyen termékre is be lehet váltani. És ezen a ponton már jogosan lehet gyanakodni arra, hogy a gamification valami irdatlan nagy bullshit.

Manapság már mindenért achievementeket kapunk, nem csak a játékokban, de a mobilunkon és az életben is

ISMERŐS JÁTÉKOK

Hiszen mindez egyáltalán nem új találmány. Mert ezek szerint IRL gamification minden hűségakció, törzsvásárlói kártya, vagy amikor a szupermarketben matricákat gyűjtünk, hogy a sok matricából aztán összejöjjön egy ajándéktermék. A weboldalak

A gamification-őrület nem több, mint egy újabb népszerű módszer, amivel kapcsolatban lehet nagy dolgokat mondani, valódi eredmények nélkül

sem csak az utóbbi három évben kezdtek el plecsniket és jutalmakat osztogatni a legaktívabb júzereknek. Már 8-10 éve is léteztek olyan fórumok, ahol a hozzászólások száma alapján lehetett „szinteket" lépni, ami egyértelműen szerepjátékos elem. Persze, ma már még kifinomultabb fórumrendszerek léteznek – ahol például lehet értékelni is a hozzászólásokat, és a legjobb értékeléseket kapó felhasználók nyernek el virtuális jutalmakat –, de az elv ugyanaz.

Az oktatásban sem mostanában jelent meg a játék. Sőt, az Atari már a hetvenes évek végén készített matekozó programokat Atari 2600-ra, de említhetném a nyolcvanas évek közepén készült Commodore 64-klasszikust, a „Csavargás a gombák birodalmában"-t, ami a játékos tanulást segítette. Kimondottan az iskolai oktatásba szánták magyar

Pro Libertate – oktatásra szánt stratégia játék magyar módra, sajnos meglehetősen kevés sikerrel

fejlesztők a 2005-ben kiadott 1848-at, és egy évvel később a Pro Libertatét (mindkettő a magyar történelem neves csatáit dolgozta fel stratégiai játék formájában). A plecsnik mellett nyilván ezek a szoftverek is beleférnek a gamificationbe – és meg is mutatják az elképzelés korlátait.

Az 1848 és a Pro Libertate ugyanis egyáltalán nem épült be a magyar tanrendbe, és nem véletlenül: azon túl, hogy minőségi problémák is voltak velük, egyszerűen nem voltak elég hatékonyak. Egy tanárnak feszített tempóban kell haladnia a tananyaggal, hogy az adott féléves penzum végére érjen, és ebbe igen kevés játék fér bele. Persze mindenféle plecsnik beleférnének – de hé, nem ilyen plecsni éppen az 5-ös érdemjegy? Sőt, amikor alsós voltam, és még nem kaptunk érdemjegyet, játéknyomdás „achievementeket" lehetett kiérdemelni a tanárnőtől – aki jó volt, törpét kapott, aki rossz, az boszorkányt. És nem az utóbbi három évben voltam alsós.

A munkahelyeken szintén a hatékonyság miatt nehéz beilleszteni a mindennapi munkamenetbe a játékmechanizmusokat: ha túlságosan sok lesz a játékelem, elvonja a dolgozók figyelmét a valódi feladatról. Ha túl kevés, nem ad elég plusz motivációt. Persze, vannak szakértők, akik szerint bármit meg lehet oldani.

NEM A BÖLCSEK KÖVE

A gamification tehát szerintem nem más, mint egy újabb buzzword, ami szépen csillog majd pár évig, aztán meg eltűnik a süllyesztőben, vagy normalizálódik körülötte a helyzet – éppen, mint az előző nagy buzzword, a 3D esetében. Addig is érdekes lesz megfigyelni, milyen egereket vajúdnak a hegyek, az olyan elszállt gamification-guruk vezetésével, mint Gabe Zichermann (aki egy prezentációjában nem átallotta azt mondani, hogyha egy

Zichermann szerint egy 12 éves le tudna tenni egy utasszállítót. Szerintünk vészhelyzetben átgondolná ezt.

repülőn szívrohamot kapnának a pilóták, egy 12 éves gyerek valószínűleg le tudná tenni a gépet, hiszen már biztosan játszott repülőszimulátorral).

És hogy ne csak a negatív üzeneteket sugározzam: elismerem, hogy akadnak jó példák a gamificationre. Például a Yahoo és egy ausztrál tévéadó jól kitalálta a Fango nevű mobilalkalmazást, ami a közösségi tévénézést bátorítja, illetve ad hozzá egy játékos-chates réteget. Vagy ott a Fiat Ecodrive játéka, amit az autó központi számítógépére kell letölteni, és az autó onnantól elemezni kezdi a sofőr vezetési stílusát, az eredményt pedig fel lehet tölteni egy közösségi oldalra, ahol az egyes nemzetek akár versenyezhetnek is egymással. Akadnak a sportolást támogató jó gamification-megoldások is; ezekben a példákban közös, hogy mind valamilyen, egyébként is élvezetes tevékenységhez kötődnek. A gamification viszont nem a bölcsek köve, nem ad ilyen univerzális megoldásokat például a napi nyolcórás munkára. Játszani jó, dolgozni pedig nem annyira, és ezen semmilyen plecsnirendszer nem fog változtatni.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

HITMAN: BLOOD MONEY

➲ Sziasztok!
Megvettem a PC Guru újságot, és a benne levő Hitman 4 című játékot. A telepítéssel nem volt gond, csak a játék mindig kidob a 2. küldi után, és nem tudom, mit csináljak vele. A gépem megfelel a gépigénynek, nem értem, mi lehet a baj.
Köszönöm. ➲ DÉNES

Ha történetesen Win XP-d lenne, akkor elég egyszerű a megoldás (ez a hiba ugyanis jellemzően csak XP-n jelentkezik). Tehát Start menü – Futtatás, ide írd be, hogy dxdiag, aztán navigálj el a Sound (Hang) fülre, és itt a Hardveres gyorsítás (Hardware acceleration) csúszkáját állítsd minimumra, azaz kapcsold ki.

➲ Az a kérdésem, hogy a PC Guruhoz kapott Hitmant feltelepítettem, ám a magyarosítás nem megy. Ezt írja: „exception EOleSkyError in module hitman4.exe at 000fb06D. Hiba az OLE beállítás-jegyzék használata közben: „ Mit tegyek?

Tallózd be a PC GURU DVD tartalmát (Sajátgép, Guru DVD-n jobb egérgomb, és Megnyitás), majd navigálj el a _magyaritas mappába, és itt a hitman4.exe-n nyomj jobb egérgombot, aztán válaszd a Tulajdonságokat. A Kompatibilitás fülnél, a Kompatibilitási üzemmód szekcióban pipáld ki a „Futtatás a következő kompatibilitási üzemmódban"-t, majd válaszd a Windows XP (Service Pack 3) opciót, és végül Alkalmaz vagy OK.

➲ A Hitman: Blood Money-nek mi a baja, hogy nem hozza be a konzolt? Pedig a HitmanBloodMoney.ini-ba beírom azt, amit kell, igaz ott csak három sor van, lehet, hogy azért nem hozza be, amikor megnyomom a „C" betűt?

Az .ini-átírásos módszer csak a korai verzióknál működött (< 1.2), és mivel a korongon az 1.2-es verzió van, így itt sem járható út. Trainerekkel esetleg könnyíthetsz a sorsodon, de nem javaslom, mert akkor a teljes játékélmény elveszik. Inkább haladj egy előre megírt végigjátszás alapján (pl. http://tinyurl.com/akc7g37), és talán egy idő múlva ráérzel a lényegére (onnantól már ezt a segítséget is sutba dobhatod).

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Szia, Tika!
Az Assassin's Creed 3-ban kérnék segítséget. Az egyik probléma a vadásztársaság, hogy a határvidéken útba kell ejtenem egy vadász pihenőhelyet, és nem találom sehol. A másik a bunyós kihívások 2, ott az lenne a feladat, hogy öljek meg egy ellenfelet minden fegyverrel, ezt se tudom, hogy csináljam?
Köszönöm előre is!

A vadászkunyhó helye itt –> http://tinyurl.com/bgpyaqz. A másik jelzett problémánál pedig az összes fegyverfajtát felhasználva, mindegyik típussal ölj meg legalább egy-egy ellenséget. Értsd: ölj meg egyet a rejtett pengével, aztán egyet pisztollyal, majd tőrrel, karddal, puszta kézzel, tomahawkkal, muskétával, íjjal, aknával, fejszével, mérgezett lövedékkel, csapdával, és a köteles pengével...

➲ A GTA 4-gyel van gondom. Nem akar elindulni, pedig eredeti. Lehet az a gond, hogy Windows 8-at használok? Továbbá az Assassin's Creed 3-ban is kérnék segítséget. Az alagútrendszerben vannak azok az ajtók, amiken van 4 jel, és nem tudom hova kell ezeket rakosgatni, hogy kinyíljon az ajtó?

A GTA4 működik Win8 alatt, bár esetleg szükséges lehet –safemode paraméterrel indítani a játékot, vagy éppen kompatibilitás módban. Az is előfordulhat, hogy a Games for Windows Live kliens „öregedett ki" a rendszer alól, ez esetben a Programok eltávolítása menüpontnál el kell távolítani, és újat feltenni a http://www.xbox.com/hu-HU/Live/PC oldalról (lap alja), és persze a Windows frissítések közül is az ideillőket. Ha gyanús, hogy a Live vacakol, itt van még egy korrektnek tűnő megoldás: http://tinyurl.com/asp5j6e.

Ami az AC3-t illeti, mivel minden helyen egyedi az elrendezés, azaz sehol sem pont ugyanaz a négy szimbólum szerepel, így a talált szimbólumok függvényében tessék kiválasztani a helyes megfejtések közül az odaillőt:

1. Szabadkőműves szimbólum (szögmérő és körző) alulra
Madártoll balra
Korona felülre
Da Vinci szimbólum (emberi test egy körben) jobbra

2. Mérleg alulra
Kereszt balra
Földgömb felülre
Kerék jobbra

3. Mérleg alulra
Férfi szimbólum (kör és nyíl) balra
Nap felülre
Szabadkőműves jobbra

4. Mérleg alulra
Női szimbólum (kör, alatta kereszt) balra
Szabadkőműves felülre
Férfi jobbra

5. Szabadkőműves alulra
Kétfejű sas balra
Szem felülre
Korona jobbra

6. Bohóc alulra
Kereszt balra
Szem felülre
Mérleg jobbra

➲ Sziasztok!
AC3 problémák:
1. Hogyan kell pontosan konvojokat küldeni?
2. New York térképén összesen hány gyorsutazási állomás van? 11 vagy 12?
3. Megvettem a ládás térképet, és összegyűjtöttem a ládákat Bostonban, de a szinkronizációban azt írja ki, hogy egyet még nem.
4. A 7. szekvenciában a hajós részt, amikor a Bunker Hillen fel kell egy párat robbantani, hogy lehet 100 vagy 90%-ra megcsinálni?

A választ előre is köszönöm.

1. A főkönyvben (a Davenport tanyán a nagy házban, vagy a városokban a kereskedőknél) ellapozol a tárgykészítéshez, és legyártod a szárazföldi konvojt, aztán átmész a kereskedelem fülre, itt pedig kiválasztod, hogy mivel töltsék fel a konvoj slotjait (minden slothoz választhatsz egy árufeléseget és egy célállomást, azaz kereskedőt), majd ha kész, akkor a szóköz billentyűvel útnak indítod.

2. Én 11-ről tudok, és a FAQ-ok szerint is annyi van, lásd a térképet: http://tinyurl.com/aewa7p9

3. Az előbb jelzett oldalon megtalálható Boston térképe, plusz a ládák is be vannak jelölve, így talán könnyen kinyomozható, melyik hiányzik.

4. Bunker Hill 100%-hoz javaslom a következő videó megtekintését: http://tinyurl.com/az6uvyb. Nyilván itt két sarkalatos pont van, ahol százalékot lehet bukni, az egyik, hogy a hajón ne vegyenek észre (plusz itt nem elfelejteni, hogy egy gárdistát a levegőből, azaz az árbocról leugorva kell kivégezni), a másik pedig, amikor át kell szaladni a harcmezőn sérülés nélkül (itt komoly segítség lehet a fenti videó).

DOOM 3 BFG EDITION

➲ A minap megvettem a Doom 3 BFG-t, gondoltam tisztelgek a nagyoknak ennyivel. A hiba a következő: steam regi, telepítés, indítás... és kidob a játékból egy olyan hibajelentéssel, hogy: idJointBuffer::MapBuffer: failed
Na, ez mi a csoda? Van valami megoldás erre? Vagy egy újratelepítés megoldaná a problémát?
Köszi előre! ➲ ZUMBIAST

Biztos, hogy a minimális gépigény oké nálad? Különös tekintettel arra, hogy pl. Windows XP-n nem fut a BFG! Gépigény:
Operációs rendszer: Windows Vista/ Windows 7
Processzor: kétmagos, 2.0 GHz
Memória: 3 GB RAM
VGA: NVIDIA GeForce 9800 GT / ATI Radeon HD 5750, 512 MB VRAM

AVP

➲ Helló, PC Guru Team!
Az Alien vs Predator steames verziójával lenne problémám. A Steam telepítéskor (mindegy hogy lemezről vagy anélkül próbálom) azt írja ki, hogy: hiányzó alkalmazás-konfiguráció.
Na, ez nekem semmit nem mond, úgyhogy remélem, ti tudtok segíteni! Előre is köszönöm! ➲ ÁDÁM

Állítsd le a Steamet, majd a Steam könyvtáradban navigálj el a következő helyre „C:\Program Files (x86)\Steam\appcache\" (az útvonal eleje nyilván attól függ, hová telepítetted) és töröld az appinfo.vdf fájlt.

FAR CRY

➲ Csak azt szeretném megkérdezni, hogy nekem a Far Cry 1-ben a homok kék, és néha nincs is. Néha csak a fák látszódnak. Mit állítsak át, vagy mit csináljak?

Ha jól tudom, a „bekékülést" és egyéb grafikai hibákat a patchek orvosolják, a legutolsó ilyen javítócsomag pedig elérhető a PGO-n is: http://tinyurl.com/bdy3lec

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

➲ Az Assassin's Creed Brotherhooddal lenne problémám. Megvettem Leonardótól a dupla rejtett pengét, azonban ez csak akkor működik, amikor felülről ugrok a célpontokra, két őr közé beállva nem, pedig az AC2-ben nagyon kedveltem ezt a mozdulatot. Van erre valami megoldás vagy kénytelen leszek belenyugodni, hogy ezt nem használhatom?
Előre is köszönöm a választ, és a Guru legyen veletek! ➲ IVÁN

Létezik „földi" változatban is a dupla kill az említett pengékkel, csak sokkal nehezebben „adja be" a játék, talán pontosabb megközelítés kell, és némi szerencse. Ha füstbombát dobsz, majd beállsz a megzavarodott ellenfelek közé, akkor is kivitelezhető a mozdulat (http://tinyurl.com/aocmgwn), és természetesen a sétálgató/álló őrszemeknél is működnie kell hátulról (http://tinyurl.com/bxfxmtu)

MINECRAFT

➲ Szia, Tika!
Két rövid kérdésem lenne:
1. A Uplay jelszavam hogy/hol tudom megváltoztatni?
2. A Minecraftban lévő command blokkok segítségével, hogy lehet teleportálni, mit kell beírni a blokkba? Fontos lenne, hiszen épp egy eventpályán dolgozom.
Válaszod előre is köszönöm. ➲ DÉNES

1. **A http://uplay.ubi.com/en-GB oldalon lépj be az accountoddal a Sign in pont alatt, majd a neved mellett lévő ceruza ikonra (Edit account) kattintva eljutsz az Edit my account menüponthoz, és itt tudod a jelszavad megváltoztatni.**
2. **A legegyszerűbb esetben a "/tp @p x,y,z" (idézőjelek nélkül) parancsot kell beírni, ahol a /tp a teleport, a @p a legközelebbi játékos, az x,y,z pedig azokat a koordinátákat jelöli, ahová teleportálni akarsz – például / tp @p 1,1,1. Ha minden játékost teleportálni akarsz, akkor a @a paraméter kell, míg ha egy adott körzetben lévő játékosokat szeretnél átmozgatni, akkor pedig a @a[x,y,z,r] . Tehát pl. a /tp @a[1,1,1,1] 2,2,2 elteleportálja a 2,2,2 koordinátára azt a játékost/játékosokat, aki/akik az 1,1,1 koordinátán áll/állnak egy egység sugarú körben (r).**

DIABLO

➲ A Helló, Tika!
A minap feltelepítettem a Diablo 1. részét, és természetesen a színekkel van baj. Átnyálaztam több oldalt is, hogy mit lehet kezdeni vele, de sajnos nem találtam hasznos infót, ami segítene. Te tudsz valami tuti megoldást? Előre is köszi: ➲ ZOLI

Két megoldásról is olvastam, remélem az egyik működni fog.

1. **Indítsd el a játékot, tölts be egy elmentett állást, ha nincs, akkor kezdj el újat, és lépj ki belőle. Változtasd meg a Windows7 felbontását, majd indítsd el a játékot újra. Sikertelen kísérlet esetén jobb klikk a Diablo ikonra, Tulajdonságok ➔ Kompatibilitás ➔ Futtatás a következő kompatibilitási módban: Windows XP (Serial Pack 3), itt minden helyre pipa, majd alkalmaz. Ja, és ne használj ALT+TAB-ot, mert akkor megint szétesik a kép!**
2. **Jegyzettömbbel készíts egy diablo.bat nevű fájlt, és ezt másold bele:**
   ```
   taskkill /f /im explorer.exe
   diablo.exe
   start explorer.exe
   ```
   A továbbiakban ezzel a .bat fájllal indítsd a játékot.

TRANSFORMERS: THE GAME

➲ Sziasztok!
Az a kérdésem lenne, hogy a Transformers The Game-ben, hogyan lehet megszerezni a G1 skineket? Ha találtok videót erről az is tökéletes lenne (mert én nem találtam).
Válaszotokat előre is köszi!: ➲ ADAM

A főmenüben pörgesd a kockát a Campaign/ Bonus Features /Credits menürészhez, majd nyomd meg az alábbi kurzorgombokat az adott sorrendben (minden sorozat után ellenőrizd a Bonus Features részben, hogy megkaptad-e az adott jóságot!):

1. **Cybertron Missions: JOBB FEL FEL LE JOBB BAL BAL**
2. **G1 Optimus Prime: LE JOBB BAL FEL LE LE BAL**
3. **G1 Jazz Repaint: BAL FEL LE LE BAL FEL JOBB**
4. **G1 Starscream Repaint: JOBB LE BAL BAL LE FEL FEL**
5. **Robovision Optimus Prime: LE LE FEL FEL JOBB JOBB JOBB**
6. **G1 Megatron: LE BAL BAL LE JOBB JOBB FEL**

XIII

➲ A XIII c. játékkal lenne gondom. Az Emerald base című pálya nem akar elindulni. A videót végigjátszsza, majd amikor el kellene indulnia a játéknak, ezt az üzenetet kapom: General protection fault! History: BeginPlay <- UGameEngine::LoadMap <- LocalMapURL <- UGameEngine::Browse <- ServerTravel <- UGameEngine::Tick <- UpdateWorld <- MainLoop.
Van valami megoldás a problémára? A választ előre is köszönöm. ➲ FUUTON

Úgy látom, hogy a magyarítás kavar be ezen a részen (fórumozók szerint legalábbis), tehát helyezd biztonságba a mentéseidet, és telepítsd újra a játékot magyarítás nélkül – gondolom, ha a következő mentési pontig eljutsz, ott már visszatehető a fordítás is.

AVP2, TEAM FORTRESS

➲ Lenne egy kérdésem az Alien vs Predator 2-höz, mégpedig az, hogy fél éve, amikor utoljára játszottam, teljesen kitöltötte a laptopom képernyőjét teljes felbontással meg maxos grafikával, és most mikor beléptem, avval szembesültem, hogy a grafika ugyanúgy fullos, de a felbontásnál, ha felrakom a legnagyobb 1024x768-ra, akkor se tölti ki az egészet. Ugyanez a bajom a Team Fortress 2-vel is. Mi lehet a baj, mert mondom eddig mindig teljesen kitöltötte a képernyőt mindkét játék.
Köszönettel: ➲ F.DANI

Nyisd meg az autoexec.cfg fájlt az AvP2 könyvtáradban, és állíts be egy a laptopodhoz passzoló felbontást. A következő értékeket írd át az alábbiak szerint, majd ments el a fájlt.
„SCREENWIDTH" „1280"
„GameScreenHeight" „720"
„SCREENHEIGHT" „720"
„GameScreenWidth" „1280"

A Team Fortress 2 támogatja a széles vásznú (16:9, ill. 16:10) képarányt, tehát itt csak annyi a dolgod, hogy ne 4:3-as felbontás legyen a játékban, az Options ponton belül beállítva. Az 1024x768 ugyanis 4:3-as képarány, a te laptopod kijelzője pedig feltehetően 16:10-es, tehát mondjuk 1440x900-at, vagy valami hasonlót lőjél be.

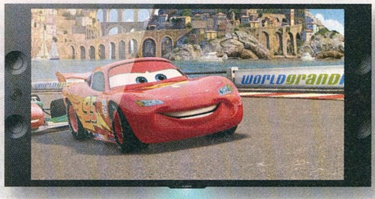
WITCHER

➲ A Witcher c. játékkal lenne gondom. Feltelepítettem a játékot, de amikor el akarom indítani a következőt írja ki: Figyelem! A rendszer nem felel meg a minimális rendszerkövetelményeknek. Pedig egy kétmagos 2,3 GHz processzor, valamint egy Intel HD videokártya van a gépben, 4 GB RAM-mal. Mi lehet a probléma? A választ előre is köszönöm. ➲ FERI

A következőt próbáld meg: a Witcher.exe-t a játék mappájából tedd ki az Asztalra (jobb egérgomb, Küldés / Asztal (parancsikon létrehozása)), aztán az ikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a Cél mezőhöz írd hozzá, hogy -dontforceminreqs. Valahogy így kell kinéznie: „C:\Program Files (x86)\The Witcher\Witcher.exe" -dontforceminreqs".

Ha így sem indul el (az előbbi megoldás lényegében csak a minimális gépigény ellenőrzését játssza ki), akkor sajnos a VGA-d kevés a futtatáshoz...

4K-s tévék bűvöletében



TERMÉK NEVE PANASONIC 4K OLED PROTOTÍPUS; SONY 4K OLED PROTOTÍPUS; SONY X9000A 55 ÉS 65
GYÁRTÓ SONY, PANASONIC **MEGJELENÉS** NEM ISMERT; NEM ISMERT; 2013 Q2 **ÁR** NEM ISMERTEK

Az idei CES megmutatta, hogy az olcsó és minőségi 3D-tévék kora még nem jött el, helyettük viszont beköszönőben van a 4K felbontásé, mely ugye a most elterjedt, Full HD-ként emlegetett 1920x1080-nak legalább kétszeresét jelenti. Már a CES előtt is láttunk 4K-s tévéket (pont a Sony adott ki egy 84 hüvelykes monstrumot 2012 végén) horribilis áron, de a Las Vegas-i show egyértelművé tette, hogy ezek a készülékek a kanyarban vannak, és ha nem is azonnal, de átvehetik a domináns szerepet a piacon – úgy 2015 környékén. A Panasonic 4K OLED tévéje egy prototípus képében mutatkozott be, hogy mindenkit elképesszen hihetetlenül részletgazdag látványvilágával – igaz, megjelenési dátumot és árat nem közölt a gyártó, mondván, hogy még fejlesztés alatt áll a projekt. A Sony is leleplezett egy OLED-es megoldást, melyet az AU Optronicsszal közösen fejlesztettek, s mely egy 56 hüvelykes modellben öltött testet, szintén prototípusként. Csakhogy a japán gyártó két újabb modellel is előrukkolt, melyek még nyáron elérhetővé válnak. Az X9000A családba tartozó 65 és 55 colos tévék natív felbontása 3840x2160, legnagyobb újdonságuk pedig, hogy az X-Reality PRO névre keresztelt technológiának hála az alacsonyabb felbontású videókat is képesek felskálázni 4K-ba, méghozzá döbbenetes eredménnyel. A Triluminos kijelzők tényleg szépek, mint ahogy maga a teljes dizájn is, bár ár egyelőre itt sincs. Persze akadnak még versenyzők: a 4K-ban látja a jövőt a Sharp, a Samsung és az LG is, szóval el leszünk látva ilyen készülékekkel...

Hajlított tévéképernyővel hódíthat a Samsung

TERMÉK NEVE NEM ISMERT **GYÁRTÓ** SAMSUNG **MEGJELENÉS** NEM ISMERT **VÁRHATÓ ÁR** NEM ISMERT

Nemcsak a 4K-s tévék kora van érkezőben, hanem a hajlítható kijelzőké is, melyek közül a Samsung OLED tévéje a legmeggyőzőbb konstrukció az idei kiállításról. A gyönyörű készülék legvonzóbb tulajdonsága, hogy az enyhén görbített széleknek köszönhetően az emberi szem könnyebben dolgozza fel az elé táruló, minden ponton azonos távolságból érkező képet – szóval elméletileg (és persze a Samsung szerint) kényelmesebb filmeket nézni vagy játszani rajta. Sajnos a bemutatott prototípus bolti megfelelőjéről egyelőre nincs hír, de reméljük, nemsokára beszámolhatunk az első ilyen televízió megjelenéséről. Persze ettől még tény marad, hogy a hajlított tévék és monitorok áradata még éveket várat magára.

Androidos kontroller, játékosoknak

TERMÉK NEVE MOGA PRO
GYÁRTÓ POWERA **MEGJELENÉS** NEM ISMERT **VÁRHATÓ ÁR** NEM ISMERT

A múlt hónapban bemutatott androidos Nvidia konzol után most itt a Moga Pro, egy Xbox 360-másolat kontroller, melyre tabletet és okostelefont erősíthetünk, hogy aztán az érintőkijelző hátrányaitól megszabadulva játszhassunk gondtalanul. A PowerA gyártotta eszköz állítólag jól szuperál, ára és megjelenése azonban nem ismert. Sebaj, addig elleszünk az Angry Birdsszel, ahhoz nem kell más, csak az ujjunk.

Bemutatkozott az első Steam Box?

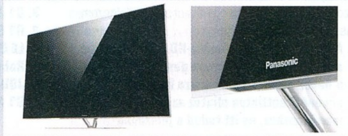
TERMÉK NEVE PISTON **GYÁRTÓ** XI3 **MEGJELENÉS** NEM ISMERT **ÁR** 1000 DOLLÁR KÖRÜL

Többször írtunk már a Steam Boxról a PC Guru hasábjain, és bár a Valve projektje körül még mindig sok a kérdőjel, pár dolog megvilágosodott a CES-en. Először is, Gabe Newell Valve-vezér szerint a Steam Box nem biztos, hogy egy fix hardver lesz, hanem inkább kompakt számítógépek egy családja, melyek a háztartás összes képernyőjére streamelhetnék a steames játékokat, Big Picture módban. Ugyanakkor Newell azt is kijelentette, hogy cége saját hardvereszközök kifejlesztésén dolgozik, szóval a többi Steam Box-certifikált masina mellé várható saját gyártmány is. Előbbiekre pedig jó példa lehet a Xi3-féle Piston, mely a Valve standján is ki volt állítva. Pontos specifikációkat nem kötöttek az orrunkra, de a gyártó szerint az ezer dollárba kerülő X7A teljesítményére számíthatunk. Utóbbi gépben négymagos, 3,2 GHz-es AMD APU található, 8 GB DDR3 memóriával. Ehhez jár még 1 GB-nyi SSD háttértár, mely minden bizonnyal alaposan megdobja az árat. A Piston a gyártó állítása szerint 720p-ben és 1080p-ben is remekül futtatja a nagyobb videojátékokat, azaz megfelel a Valve által támasztott elvárásoknak. Csatlakozók terén négy USB 3.0, négy USB 2.0 és szintén négy eSATAp port található rajta, illetve két Mini Display csatlakozó és egy-egy SPDIF optical audio-, Ethernet- és HDMI foglalat. Azt nem tudni, hogy a Xi3 mennyire dolgozik össze a Valve-val, és azt sem, hogy a Piston tényleg Steam Boxként kerül-e majd a boltokba, de az elképzelés több mint érdekes. Sajnos hivatalos premierdátumot nem kaptunk.

Csúcsminőségű plazmatévé a Panasonictól

TERMÉK NEVE 65ZT60 **GYÁRTÓ** PANASONIC
MEGJELENÉS 2013 TAVASZ **VÁRHATÓ ÁR** NEM ISMERT

A Panasonic még mindig bízik a plazmatévékben, így nem csoda, hogy a CES-en bemutatott három termékcsalád összesen 15 készüléke közül az egyik e régi technológia legbelevalóbb darabja volt. A ránézésre is csodaszép 65ZT60 egy 65 hüvelykes televízió, mely a manapság megszokott Smart-lehetőségeket beépített wifivel, Viera Connecttel és Swipe & Share-rel dobja fel – utóbbinak hála okostelefonok és tabletek képe is megjeleníthető. Kiemelendő továbbá, hogy a gyártó szerint a 65ZT60 paneljébe egy újonnan kifejlesztett foszforvariánst tettek, melynek köszönhetően sokat nőtt az élettartam, és még a képminőség is javult valamelyest. Megjelenés tavasszal egy 60 colos testvérmodellel együtt, ismeretlen áron.



Brutális videokártya az ASUS-tól

TERMÉK NEVE ROG ARES II **GYÁRTÓ** ASUS **MEGJELENÉS** MEGJELENT **ÁR** 1500 DOLLÁR

Nem nagyon jutott klasszikus PC-s bejelentés az idei kiállításra, a gyártók többsége a tabletek, tévék és telefonok világa felé fordult. Persze ez nem jelenti azt, hogy a számítógépes játékosoknak nem jutott babér: az ASUS például bejelentette a ROG ARES II-t, mely a Republic of Gamers termékcsalád legerősebb videokártyája, sőt, a gyártó szerint a legdurvább teljesítményre képes VGA, ami valaha piacra került. Az ARES II tulajdonképpen két Radeon HD 7970-es VGA egyetlen nyákra integrálva: a két chip 1050 MHz-es alap és 1100 MHz-es turbó órajellel, az összesen 6 GB, 384 bites GDDR5 RAM 6600 MHz-en pörögve fekteti meg a legvadabb benchmark-programokat is. Persze ennek az erőnek megvan az ára: a kártyára erősített 8 cm-es ventilátor nem elég a kártya lehűtésére, így be kell szerelnünk egy hűtőcsövekkel a nyákhoz erősített, 12 cm-es dupla darabot is, nehogy elégjen az ARES II. A 11,8 hüvelyk hosszú kártya ráadásul csak a legnagyobb házakban fér el, és még csak nem is néz ki jól. Jó hír viszont, hogy a gyártó állítása szerint az ARES II 13%-kal gyorsabb és 31%-kal hűvösebb a GeForce GTX 690 referenciamodelljénél, szóval elméletileg tovább bírja a strapát, mint az Nvidia zászlóshajója. S hogy mindezen videojátékos álom mennyibe kerül? Nos, sokba, és beszerezni is rendkívül nehéz: az 1500 dolláros ROG ARES II-ből mindössze ezer darabot gyárt az ASUS, szóval tessék gyorsan lecsapni rá, már ha valaki mindenképp a világ legerősebb VGA-ját szeretné a magáénak tudni.

Közeleg a DDR4-korszak

TERMÉK NEVE CRUCIAL DDR4 **GYÁRTÓ** CRUCIAL **MEGJELENÉS** 2013 VÉGE **ÁR** NEM ISMERT

Hardverhírek rovatunkban korábban is volt szó a DDR4-es szabványról, mely még mindig elég messze van, mégis egyre több bejelentést kapunk ilyen memóriákról. Az idei CES-en is bemutatkozott egy villámgyors modul, méghozzá a Crucial műhelyéből, így a tervek szerint idén év végén (!) megérkező első hullámban már nem csak a Samsung lesz az egyedüli befutó. A 30 nm-es gyártástechnológiával készült, 4 GB-os memóriachipekből épített modul kétoldali kiszereléssel 8 GB-nyi, 2133 MHz-en ketyegő RAM-ot jelent, mely a CES-re kivitt DRAM-architektúrán túl később RDIMM, LRDIMM, So-DIMM, valamint ECC támogatással, és persze normál UDIMM formájában is használható lesz. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg közelebbről inkább a bemutatott DRAM-modult! Bár az órajel láttán nem esünk hanyatt, a fogyasztási mutatók jelentős előrelépésről tesznek tanúbizonyságot, hisz míg DDR3 esetében azonos órajelen 1,5 voltos alap- és 1,35 voltos takarékos módú fogyasztást kapunk, addig a DDR4-nél ez csupán 1,2 V – ez 20%-os energiafelvétel-csökkenést jelent. Ami a friss technológiából adódó előnyt illeti, a gyártó szerint az új RAM-ok kétszer olyan gyorsak az azonos órajelű DDR3-as változatoknál, még úgy is, ha az időzítéseken nem változtatnak. Összefoglalva: a DDR4 jelentős teljesítménynövekedést hozhat a DDR3-hoz képest. Persze a premierig hátralévő nagyjából 11 hónap még sok változást hozhat, új gyártók léphetnek a piacra, és az sem valószínű, hogy a DDR4 térnyerése csupán egyetlen évet vesz majd igénybe.

Bizarr ház az In Wintől

TERMÉK NEVE D-FRAME LIMITED EDITION **GYÁRTÓ** IN WIN **MEGJELENÉS** NEM ISMERT **VÁRHATÓ ÁR** NEM ISMERT

A 2013-as CES-en az In Win villantotta a legfurább külsővel megáldott házat. A D-Frame Limited Edition olyan, mint egy bukócsövekből eszkábált, 305x668x482 mm méretű kalitka, melybe ATX méretig gyömöszölhetők bele konfigurációk. Fektetve és állítva egyaránt összeszerelhető konstrukcióról van szó, mely egy 5,25-ös külső, valamint három 3,5-ös és két 2,5-ös belső bővítőhelyet kínál. Ugyan látszólag a D-Frame nem egy olyan szerkezet, amibe szívesen szerelnénk bele számítógépünket, a szellős kiszerelés és a rezgéseket tökéletesen elnyelő csövek vonzóvá tehetik a keményvonalas játékosok számára. Sajnos megjelenés és ár egyelőre nem ismert, bár a gyártót ismerve utóbbi biztos borsos lesz.

Az MSI is hibriddel támad

TERMÉK NEVE SLIDER S20 **GYÁRTÓ** MSI **MEGJELENÉS** 2013 Q1 **ÁR** 1200 DOLLÁR

Világrengető tableteket sem sokat láttunk, úgy látszik, a gyártók nem tudják eldönteni, merre érdemes haladni a fejlesztésekkel. A hibridmegoldások viszont még mindig népszerűek, jó példa erre az MSI által kiállított Slider S20 is. A Windows 8-as táblagép 11,6 hüvelykes Full HD kijelzővel érkezik, szíve helyén egy Intel Core i5-ös processzoregységgel, és HD Graphics 4000-rel. Persze ez csupán egy funkció – ha akarjuk, szétnyitva notebookként is használhatjuk az 1200 dolláros gépet.

Görbe Samsung telefon

TERMÉK NEVE NEM ISMERT **GYÁRTÓ** SAMSUNG **MEGJELENÉS** NEM ISMERT **VÁRHATÓ ÁR** NEM ISMERT

És ha már hajlított kijelzős tévé: a Samsung egy okostelefon-prototípust is bemutatott a CES-en, mely olyan panelből épült, aminek a két széle szépen „ráfolyik" a borításra – dizájnos, annyi szent, bár a hasznossága megkérdőjelezhető. Mindenesetre a koreai cég szerette volna a konkurensek orra alá dörgölni, hogy hol tart a hajlítható érintőképernyők fejlesztésében, mely technológia a jövőben még okozhat meglepetéseket, bár az is biztos, hogy ehhez nem lesz elég egyetlen cég innovációja.

Konzol igazi PC-hívőknek

ÉPÍTSÜNK SAJÁT STEAM-KONZOLT!

[ÍRTA CHRIS] **Az idei CES alkalmával ismét előkerült az a „pletyka", hogy a Valve egy saját géppel, egy egyedi hardverrel felszerelt Steam Boxszal igyekszik betörni a játékpiacra. A cég tavaly ugyan még cáfolta az ilyen irányú információkat, de idén januárban már elismerték, hogy valóban tervezik a gépet, és a végeredményt nemcsak elkészíteni, de árulni is fogják. Mielőtt azonban elkezdenétek spórolni, jó tudni, hogy jelenleg még a prototípus sincs kész, így a megjelenés sem holnapra várható, sőt, valószínű, hogy 2013-ban még nem lesz belőle semmi. Viszont ennek kapcsán felmerült bennünk, hogy mi lenne, ha mi magunk készítenénk egy steames „konzolt"?**

Saját konzolt építeni nem gyerekjáték, legalábbis ami a költségeket illeti. Ha olyan PC-t akarunk, mely nem a lábunk melegítésére szolgál, hanem a játékokat is megfelelő sebességgel futtatja, és még a szobánkban is jól mutat, akkor kénytelenek leszünk mélyen a pénztárcánkba nyúlni. A Microsoft és a Sony gépei olyan célhardverek, melyeken minden komponens az alaplapra van integrálva, így a cégek olcsóbban elő tudják állítani az egészet (ráadásul a fix hardver később a programozók dolgát is megkönnyíti). Ezenkívül köztudott, hogy a játékkonzolokat veszteséggel árulják, és a kiesett pénzt a kiadók a szoftvereken igyekeznek megtéríteni maguknak. Ha valaha elkészül a Steam-konzol, akkor nagyon valószínű, hogy azt is veszteséggel fogják árulni, a pletykák szerint 400-500 dollár (100-120 ezer Ft) körüli összegért, tehát csak alig kevesebbért, mint amennyibe az általunk összerakott PC kerül majd.

De akkor miért is vágjunk bele egy saját konzol elkészítésébe? Két dolog miatt. Először is azért, mert az így összeállított gépünk bármikor bővíthető lesz, így akár a két év múlva megjelenő játékokat is gond nélkül tolhatjuk majd rajta, méghozzá megfelelő sebességgel. Másodszor nemcsak a kifejezetten konzolra optimalizált szoftvereket, hanem minden PC-s programot képesek leszünk futtatni rajta, hála a Windows operációs rendszernek. Játszhatunk rajta egérrel és billentyűzettel, nem kell búcsút intenünk a stratégiai játékoknak, sőt, akár komplett médialejátszóként is üzembe helyezhetjük azt. De természetesen elsődleges célunk most nem az, hogy egy méregdrága videolejátszót készítsünk, hanem hogy élvezhető sebességgel játszunk kedvenc steames játékainkkal. Állítsunk is fel egy követelményt magunknak, hogy 720p felbontásban, minimum 40-50 fps értékkel akarunk játszani!

KICSI ÉS ELEGÁNS

Akkor kezdjünk is rögtön hozzá! Ha házilag barkácsolt Steam-konzolt szeretnénk, az első és legfontosabb szempont, hogy jól nézzen ki és kis helyet foglaljon. Ehhez megfelelő típusú számítógépházra lesz szükségünk, melyekből bőséges választék áll rendelkezésünkre. Nekünk viszont kifejezetten kicsi kasztni kell, ezért egy mini-ITX típusú házba ültetjük a hardvereinket. Ezek a gépházak általában HTPC-k, azaz PC-s alapokon nyugvó médialejátszók otthonául szolgálnak, de elméletben semmi akadálya annak, hogy egy erősebb PC-t is építsünk beléjük.

Konkrét választásunk a **Cooler Master Elite 120 Advance** modellre esett, amely nemcsak dögösen néz ki, de belső tápegységet rakhatunk bele, és elfér benne egy két kártyahely vastagságú, teljes magasságú VGA kártya is. A ház és a benne lévő alkatrészeink áramellátásának biztosítására szinte bármilyen tápegység szóba jöhet, mivel nem lesznek nagy fogyasztású hardvereink. Éppen ezért elég lesz egy **450 wattos CHIEFTEC iArena** is, amely vígan ellátja majd elektromossággal az eszközeinket.

BELSŐSÉGEK

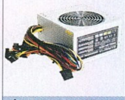
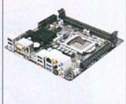
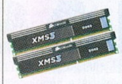
PC-nk, azaz játékkonzolunk további alkatrészeit egy kisméretű, azaz mini-ITX házba beleillő alaplapra kell felépítenünk, melyeknél a házakhoz hasonlóan számtalan verzióból szemezgethetünk. A lényeg, hogy az alaplap típusánál fel legyen tüntetve az mITX megjelölés. Az alaplap kiválasztásánál fontos, hogy olyan hardvert válasszunk, amiben megvan a kellő erő, így az Intel Atom vagy AMD Brazos platformra épített lapok egyből kiesnek, a játékok futtatásához kell az LGA1155 vagy az FM2/AM3+. Ezenfelül fontos még, hogy

MINDEN AMIT TUDNI LEHET A VALÓDI STEAM BOXRÓL

A Steam Boxról régóta hallani pletykákat, az első konkrétumokig azonban a nemrég lezajlott Las Vegas-i CES rendezvényig várni kellett. Az Xi3 és a Valve standján egyaránt bemutatott, Piston nevű, öklnyi méretű számítógép hivatalos specifikációit nem ismertették, de a pletykák szerint egy 3 GHz körüli AMD APU és 8 GB RAM található benne. S hogy ez miért fontos? Nos, a Steam Box a Valve szerint nem egy konkrét gép lesz, hanem új generációs barebone PC-k családja, melyeken Linux fut, és Steam-certifikációval látják el őket. Azon túl, hogy képesek lesznek a Steam egyes játékainak futtatására, a háztartásban található összes kijelzőre streamelik majd a programok képét. Hogy a Valve-nek lesz-e saját Steam Boxa, nem tudjuk, bár Gabe Newell elárulta, hogy ők maguk is fejlesztenek szabadalmaztatott hardverkomponenseket.

VÁLOGATOTT KOMPONENSEK A SAJÁT STEAM-KONZOLUNKHOZ

Ahhoz, hogy egy kis helyen elférő, de mégis elegáns készüléket kapjunk, ami ráadásul még a legújabb játékokkal is elbír, bizony körültekintően kell összeválogatni a hardvereket. Mi az alábbi összeállítás mellett tettük le a voksunkat, de a cikkben találhattok egyéb alternatívákat is. A teljes szett ára: 134.500 Ft

Adatok	Kép
Ház **COOLER MASTER RC-120A-KKN1 Elite 120 Advanced**	 **ÁR: 13 500,- Ft**
Tápegység **CHIEFTEC iArena 450W**	 **ÁR: 10 000,- Ft**
Alaplap **ASROCK B75M-ITX**	 **ÁR: 22 000,- Ft**
Processzor **INTEL Pentium G2130 3.2 GHz**	 **ÁR: 24 000,- Ft**
Memória **2 x CORSAIR 2GB DDR3 1600MHz**	 **ÁR: 9 000,- Ft**
SSD **Kingston V300 120 GB**	 **ÁR: 26 000,- Ft**
VGA **ASUS HD7770 1GB**	 **ÁR: 30 000,- Ft**

egy nagyobb VGA-kártyát is be lehessen szerelni, saját tápos legyen, illetve legyen rajta integrált hangkártya, elég hely két memóriamodulnak, rendelkezzen legalább két USB 3.0 kimenettel, valamint kezeljen SATA6G-n SSD-t és más SATA egységeket is, ha a helyzet úgy kívánja. Bár úgy tűnhet, hogy igényeink alacsonyak, egy ilyen

A STEAM BOXRA MÉG JÓ SOKAT KELL VÁRNUNK, AZONBAN KIS ODAFIGYELÉSSEL MI IS ÉPÍTHETÜNK MAGUNKNAK EGY KICSI, ERŐS ÉS ELEGÁNS „JÁTÉKKONZOLT"

kisméretű alaplapnál fontos, hogy jól megnézzük, minden rajta van-e, amire szükségünk lesz, hiszen nem szeretnénk, ha valami kimaradna a számítógépünkből, mert mi inkább az olcsóbb alaplapot választottuk. Ezért mi az **Asrock B75M-ITX** mellett döntöttünk, amely minden kritériumunknak megfelelt, valamint az ára is elfogadható volt.

Mivel alaplapunk **LGA1155**-ös, processzorból is ehhez illőt kell választanunk. A CPU számítógépünk teljesítményének meghatározó eleme lesz, és jó tudni, hogy elég nagy szórás van az árakban attól függően, hogy mekkora teljesítmény után áhítozunk. Steam Boxunk összeállításakor igyekeztünk kompromisszumos megoldást találni, tehát olyan processzort néztünk ki gépünkbe, amelynek ár/teljesítmény aránya megfelelő, valamint rögtön hűtőventilátort is adnak mellé. Választásunk az **INTEL Pentium G2130** processzorára esett, melynek dobozos változatát nagyon baráti, már közel 23 ezer forintos áron beszerezhetjük. Ha viszont a keret engedi, akkor jöhet akár Core i5-ös processzor is, az ellenkező esetben pedig jó alternatíva lehet egy FM2 alapra épített A8-5600k APU külön VGA nélkül, így gyengébb lesz ugyan gépünk, cserébe viszont akár 35-40.000 forint is pénztárcánkban maradhat.

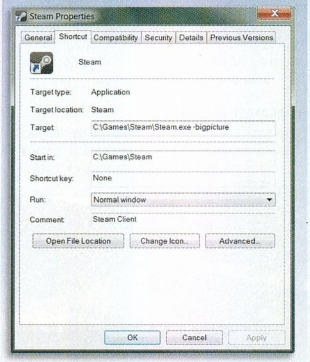
A meghajtókon viszont már nem spórolhatunk. Operációs rendszerünk gyors indulása, és a játékok minél rövidebb töltési idejének érdekében mélyebben bele kell nyúlnunk a pénztárcánkba. Sokan nem is gondolnák, mennyire sokat javít a számítógép teljesítményén egy SSD, amelyen minden adatunk pillanatok alatt elérhető, kezdve a Windowstól a legfontosabb programokig. Az SSD tehát kötelező választás, viszont van egy nagy hátránya: 120 GB tárhely felett hihetetlen mód elszállnak az árak. Mivel a játékok elég sok helyet foglalnak, és magának a rendszernek is szüksége lesz pár gigabyte helyre, ezért itt is kompromisszumot vagyunk kénytelenek kötni, tehát egyidejűleg csak 5-6 nagyobb játékot tehetünk fel a gépünkre. Opcionálisan további merevlemezekkel bővíthetjük ugyan gépünket, ami akár külsős HDD is lehet, de figyelembe kell vennünk azt, hogy ettől a gép fogyasztása megnő, és egy kicsit hangosabb is lesz. SSD-ből mi a **Kingston V300 120 GB**-os modelljét ajánljuk, ami jelenleg nagyjából 26.000 forintért kapható.

GRAFIKÁRA GYÚRUNK

Szinte minden készen áll már gépünk beüzemelésére, csupán egyetlen komolyabb hardverre lesz szükségünk ahhoz, hogy elindulhasson: egy videokártyára. VGA-t nehéz ajánlanunk, ugyanis hatalmas a választék belőlük, valamint a grafikuskártya teljesítménye nagyban befolyásolja azt, hogy milyen minőségben és sebességgel tudunk majd játszani. Mivel a célunk az, hogy 720p felbontásban 40-50 fps értékkel tudjunk repeszteni, ezért szerencsére nem kell túl mélyen belenyúlnunk a zsebünkbe ahhoz, hogy elégedettek legyünk. Itt igazából három lehetséges variáció is felmerült: egy olcsóbb verzió, mondjuk egy **ASUS Radeon HD 7770**-es kártya, ami nagyjából 30 ezer forintból kijön. Ez bőven elég a mai játékokhoz, legalábbis 1280x720-as felbontásban nem sok minden fekúdné meg a gyomrát. Ha viszont ennél kicsit nagyobb teljesítményre vágyunk, akkor a Radeon HD 7850-est javasoljuk, ami ugyan 20 ezer forinttal drágább, de kétszer annyi memória van benne, és biztosan nem avul el még 1-2 évig. Ha pedig még ez is kevésnek bizonyulna számotokra, akkor vegyetek egy Nvidia GTX 660 Ti-t, ami akár már Full HD-ben, tehát 1920x1080-as felbontásban is vígan viszi a játékokat – igaz, ezért már 80 ezer forintot kell kiköhögni.

MINT EGY IGAZI KONZOL

Ha szeretnénk, hogy a frissen összeállított gépünk valóban úgy működjön, mint egy konzol, és a Steam azonnal a nagy képernyős tévékre kifejlesztett módjában induljon, akkor nem kell mást tennünk, mint elvégezni az alábbi képen látható apró módosítást az alkalmazás indítóparancsánál.



OPERÁCIÓS RENDSZER

Természetesen nem elég a hardver, szoftverre is szükségünk lesz ahhoz, hogy gépünk életre keljen. Steam-konzolunk alapja mindenképp egy Windows legyen, hiszen a játékok kifejezetten erre az operációs rendszerre lettek fejlesztve, tehát hiába próbálkoznánk Linuxszal, a kompatibilitási gondokat nem, vagy csak nehezen tudnánk kikerülni. Véleményünk szerint a **Windows 7** a legoptimálisabb megoldás, és bár az esetek 90%-ban a Windows 8-on is szuperül fut minden játék, itt azért fel kell készülni arra, hogy az ötévesnél idősebb programok esetében akad majd pár olyan, ami képtelen lesz elindulni a Microsoft legújabb oprendszere alatt.

Ahhoz, hogy a számítógép azonnal a Steam Big Screen üzemmódjában induljon, csupán egy plusz utasítás (-tenfoot vagy -bigpicture) beiktatására van szükség, amit a Steam alkalmazás indítóparancsához kell hozzáírnunk, a balra látható kép szerint.

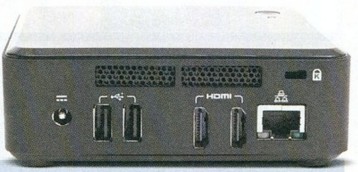
EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

Steam Boxunk készen áll, csupán pár apróságra van szükségünk ahhoz, hogy a nagy képernyős tévén is élvezhessük a kedvenc PC-s játékainkat. Kell még egy xboxos kontroller, továbbá egy vezeték nélküli egér és billentyűzet (itt érdemes rögtön bluetoothos eszközökben gondolkodni). Ha mindez megvan, már élvezhetjük is a PC-s nagyvilági életet, nagy képernyőn, kanapén ülve!

INTEL NUC

ASZTALI PC KICSIT MÁSKÉPP

Az asztali ultrabook – így is nevezhetnénk az Intel legújabb PC-jét, ami apró, akár egy router vagy egy külső merevlemez, mégis egy komplett PC, abból is egy asztali változat. Mi a trükk, és miért lehet életképes a NUC? 2013 valóban a mini PC-k éve lesz?



Vitathatatlan tény, hogy az Intel chipnagyhatalom, ARM-invázió ide vagy oda, ám még ennek az óriásnak is volt a múltban néhány elbaltázott döntése (BTX, valaki?). A legújabb találmányt azért nem sorolnánk egyből ide, pedig tesztünk végén mi magunk is kissé értetlenül álltunk a piros NUC (DC3217IYE) doboza mellett – tényleg ez lenne az új generációs asztali PC, vagy csak egy szépen becsomagolt zsákutca?

A NUC, vagyis Next Unit of Computing az Intel szerint nem más, mint az asztali PC-k új generációja. Ennek tudatában még mellbevágóbb, amikor megtudjuk, hogy a nagyjából 11x11x4 cm-es dobozkában (4x4 col) nem holmi Atomos nettop rejlik, hanem egy teljes értékű, Core i3-as Intel rendszer, annak minden extrájával. A miniatűr, egyedi szabvány szerint készített alaplapra integrálták (értsd: forrasztották) a fejlesztők egy Core i3-3217U processzort (1,8 GHz-es órajellel), vagyis adott a dupla magos teljesítmény, megfejelve az Intel Hyper-Threading technológiájával. A NUC nem komplett asztali PC, hanem igazából egy barebone, vagyis az alapcsomag csak a házat, valamint a beleszerelt alaplapot és CPU-t tartalmazza. Ahhoz, hogy a NUC-ból komplett PC legyen, vásárolnunk kell még DDR3 SO-DIMM rendszermemóriát, mSATA SSD-t, mPCIe wifi+Bluetooth modult, külső tápegységet, és természetesen monitort, egeret és billentyűzetet is (na meg persze az elmaradhatatlan oprendszert).

HABÁR AZ INTEL NUC VALÓBAN EGY ELEGÁNS ÉS ELŐREMUTATÓ ASZTALI PC, A JELENLEGI KIÉPÍTÉS ÉS ÁR MELLETT NEM NAGYON ÉRI MEG FOGLALKOZNI VELE

ZENEDOBOZ

A különc PC tesztelésének legizgalmasabb momentuma az első pillanat volt. Amikor az Intel-logós doboz oldalát kinyitottuk, a klasszikus Intel-szignál csendült fel, miközben elénk tárult a piros NUC! Sokkoló volt ez a pillanat, holott rögtön tudtuk azt is, hogy ezt már húsz éve láttuk a zenélős képeslapoknál – és mégis, egy pillanatra minden szkepticizmusunk elszállt. Az indítást kb. 5-10 perc felkészülés előzte meg, ennyi időbe telt a teszthez kapott alkatrészekkel felszerelni a mini PC-t. A szerelés roppant egyszerű a NUC esetében, valóban csak hat csavarozás, és készen is vagyunk mindennel. A ház alját leszedve kell beépíteni a szükséges komponenseket – a CPU oldalát, ahol egy miniatűr hűtőventilátor is rejtőzik, nem is fogjuk látni. Az indítás után máris egy igen látványos UEFI BIOS fogad, ahol pillanatok alatt beállíthatjuk a fontosabb paramétereket, majd jöhet a Windows telepítése.

A 11 cm-es gépen nem találunk túl sok csatlakozót, ami 2013-ban érthetetlen: csupán 3 USB-t, egy HDMI-t, egy Thunderboltot és egy tápcsatlakozót helyeztek el a NUC-on. Sehol a dedikált hangkimenet, az USB 3.0, a LAN, és ha több USB kell, egy hubra is szükségünk lesz. A NUC-ból készült egy másik változat is, ahol a Thunderbolt nem opció, cserébe kapunk LAN-csatlakozást és több videokimenetet a multimonitoros kiépítésnek. USB 3.0 és a többi, sokak által hiányolt kiegészítés csak a tavasszal megjelenő, következő, drágább változatban lesz elérhető, egy erősebb, Core i5-ös processzor kíséretében.

AZ ASZTALI ULTRABOOK

Szép-szép a 11x11x4 cm-es masina, de nézzük, mekkora prémiumot kell azért fizetnünk, hogy a miénk legyen a ma kapható legkisebb x86-os asztali PC! A NUC már önmagában sem olcsó, kb. 100 ezer forint, amihez vásárolnunk kell még RAM-ot (kb. 12 ezer Ft/8 GB), egy mPCIe wifi modult (kb. 15 ezer Ft), egy mSATA csatlakozós SSD-t (40-120 ezer Ft), és egy külső tápegységet is (kb. 10 ezer Ft). Ebből az összegből egy komolyabb, külön VGA-val szerelt, 2-4 magos mini-ITX gépet rakhatunk össze, mint például a PC Guru „Steam Boxa".

Persze a Windows telepítése után azonnal nekiestünk a NUC-nak mindenféle tesztprogrammal, de sajnos annak ellenére, hogy nem harmatgyenge nettopról van szó, nem kápráztatott el minket a sebességével. Az Intel SSD jól teljesített, általános feladatok alatt a CPU-val sem volt gond, a 10/37 wattos fogyasztás előtt megemeljük kalapunkat, de a játékot a HD4000 GPU ellenére is muszáj elfelejtenünk. Összehasonlítottuk a NUC teljesítményét egy olcsó, AMD FM2-es, „agyonintegrált" mini PC-vel is, és bizony utóbbi sokkal jobban teljesített, arról nem is beszélve, hogy a játékok is futottak rajta.

JÓ EZ NEKÜNK...?

Sajnos a kis méret velejárója a kötött hardver is, vagyis ezt a PC-t fejleszteni nem igazán fogjuk. Márpedig az árat és ezeket a negatívumokat figyelembe véve egyelőre csupán úri muri a NUC, tehát az általános felhasználás mellett talán még csajozásra lehet jó (ehhez sok sikert kívánunk). Ha ennél ésszerűbben választanánk PC-t, és vonzódunk a kisméretű gépek iránt, jobban megéri egy komplett ultrabookra szavazni. Nagyjából 200 ezer forintért már Core i5-ös masinát vehetünk, ami erősebb, nem kell szerelni, hordozható, és kapunk mellé monitort, billentyűzetet, tapipadot és általában valamilyen operációs rendszert is. Ha valaki maradna asztali PC vonalon, annak is inkább egy lapos mini-ITX rendszert vagy még inkább a PC GURU Steam Boxát ajánljuk (lásd a 84. oldalon), ami ugyan „sokszorosan nagyobb", cserébe bővíthető, csendes, jóval gyorsabb, és azért nem akkora monstrum, hogy ne lehessen elrejteni asztalunkon.

GENIUS GX DEATHTAKER GAMER EGÉR

Bármily megdöbbentő is, nem csak lapátkezű, hatujjú PC játékosok léteznek, akik kényelmesen eltologatnak egy nehéz, óriási játékosegeret asztalukon. Persze ma már a kis kezűeknek sem kell kényszerűen nagyméretű egereket használniuk, ám legtöbbször notebookegérrel kell harcba indulniuk, ami finoman szólva sem ideális választás. Számukra fejlesztette ki a Genius a DeathTakert, ami kis mérete ellenére mindent tud, amit a nagy egerek – sőt, még annál egy kicsivel többet is.

A GX játékosperifériák családjába tartozó Genius rágcsáló játékosegérnek olcsó, vagyis tízezer forintért beszerezhető. Az alacsony ár szerencsére nem azt jelenti, hogy kompromisszumos félmegoldást kapunk. A szögletes dizájn abszolút jól sikerült, és a fontosabb extra gombokat is mind megtaláljuk az összesen kilenc gombbal felszerelt DeathTakeren. A zsinóros egér tudására sem lehet panasz, hiszen a teljes körű makrózhatóság mellett a beállított profilokat az egér belső memóriájába is lementhetjük. Az érzékenység kellően magas, sőt, hardveresen valós időben állítható 100 és 5700 dpi között – ez utóbbi a legelvetemültebb virtuális mesterlövészeknek is elegendő lesz. A DeathTaker első fogásra igen könnyű, amit biztosan kedvelni fognak páran, de célzáshoz és pozicionáláshoz jobb a kicsit nehezebb egér – szerencsére a tervezők erre is gondoltak, így a 145 grammos egér súlyát apró súlyokkal állíthatjuk be a megfelelőre. Ha pedig játékosegér, a látványbeli extrák sem maradhattak ki, mégpedig a tetszőleges színűre beállítható világítás. A legjobban nekünk a görgő közepén végigfutó csík megvilágítása tetszett, ami igen látványos effekt.

A teszt során a pontossággal, súllyal, ergonómiával teljesen meg voltunk elégedve, a görgő azonban szokatlanul nehezen forgott – ez mindennapos használatban határozott hátrány, konkrétan megfájdult az ujjunk, mire egy-egy weboldal aljára értünk. Játékok alatt azonban máris előny lett a kicsit nehezebben mozgó görgő, és a fegyverváltás pontosabb, gyorsabb volt. Érdekes, hogy a Genius kifejezetten az RPG/RTS játékosok figyelmébe ajánlja a DeathTakert, holott szerintünk FPS-ek és akciójátékok alatt is kiválóan megállja a helyét, különösen ott, ahol több makrót is kipakolhatunk az egér extra gombjaira. Csupán nagy kezű olvasóink számára nem ajánljuk a Genius mini játékosegerét, bár a jó ergonómia miatt nem olyan vészesen nehéz megszokni a DeathTaker kis méreteit nagy tenyerűeknek sem. Aki hasonló tudásra, de nagyobb méretre vágyik, a GX sorozat Gila tagját nézze meg, vagy a Logitech G500-asát.

9.3

Eszköz
gamer egér
Info
www.genius.hu
Ár
10.700 Ft

ÁLOMPC

GURU

NYUGODT ÉVKEZDET II.

Idén már biztosan elstartolnak az új generációs konzolok, vagyis a játék-PC ismét komoly ellenfeleket kap tudás és látvány terén egyaránt – de azért így is marad jó néhány előnye a személyi számítógépnek. Például tetszőlegesen bővíthető, személyre szabható, lehet kicsi vagy akár nagyobb termetű is, plusz munkára is használható, így visszakereshetjük az árát.

Játékos szempontból ami igazán fontos: az olcsóbb, streamelt játékok, a gyors töltés, a korlátlan háttértár, és még sorolhatnánk. Mindez pedig már a tévé előtt is élvezhető – erre mutatunk példát Steam Box à la PC GURU cikkünkben, amiből kiderül, hogy kb. 130-150 ezer forintért egy erős, megbízható és kicsi, csendes játék-PC-t építhetünk, ami otthoni multimédiás központként is megállja a helyét.

BASIC

A legolcsóbb konfignál nem álmodhatunk nagyot, hiszen az ár kiemelt szerepet játszik, ezért csak kis lépést tettünk előre. Az alaplap maradt, azonban a CPU-t egy leheletnyivel gyorsabbra, egy Pentium G2130-ra cseréltük. Sajnos a Core i3-ak még mindig sokkal drágábbak, és nem kapnánk annyival nagyobb teljesítményt. A memórián is apró módosítást hajtottunk végre. A 4 GB sokkal drágább lett, ám ha már többet fizetünk, legalább válasszuk a DDR3 1600-as modulokat, ez azért néhány százalékkal megdobja gépünk összteljesítményét. A VGA még mindig kiváló választás, ahogy a HDD-től sem szakadtunk el – ha valakinek van még plusz tízezer forintja, egy 120 GB-os Kingston V300-as SSD-vel nagyon jól jár.

Alaplap	MSI B75MA-P45	16 400 Ft
Processzor	Intel Pentium G2130	23 800 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× ADATA 2 GB DDR3-1600MHz	6 500 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7770 GE 1 GB	29 500 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	14 500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 400 Ft
Ház	ASUS TA-N21	6 200 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 900 Ft
Összesen		110 200 Ft

GAMER

Sajnos a forint ismét hullámvasútra került, ezért a kereskedők inkább megemelték a hardverkomponensek árait, ami itt az alaplap esetében látszik. Érdekes módon a 8 GB-os memóriacsomag olcsóbb lett egy leheletnyivel, de nem vagyunk meggyőződve róla, hogy ez így is marad. A merevlemezt még itt sem cseréltük SSD-re, pedig egy ilyen, felső-középkategóriás gépnél már igen nagy szükség lenne rá. Döbbenetes látvány, amikor egy-egy játék „Loading..." képernyője csupán 1-2 másodpercre villan fel, és máris az akcióban találjuk magunkat. Aki a 182 ezer forintos árat fel tudja kerekíteni 200 ezer forintra, egy GTX 660 Ti videokártyán is elgondolkozhat, aminek az ára csökkent, és jobb teljesítményt nyújt, mint a HD7870.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22 100 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3.5 GHz	32 700 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3 800 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix DDR3-1600 KIT	11 600 Ft
Videokártya	MSI HD7870 OC 2 GB	62 200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	18 400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 400 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-III	13 400 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 900 Ft
Összesen		182 500 Ft

ULTRA

A prémiumkategóriás hardvereknél látszik csak meg igazán az előbb említett „biztonsági áremelés". Az alaplap, a CPU, az SSD, HDD, a ház, táp és még a CPU hűtő is drágább lett. Hogy miért lett mégis a számla végösszege 1500 forinttal barátságosabb? A VGA miatt, aminek az ára látványosan esett. Hogy ez csak erre a Gigabyte szériára/szállítmányra igaz, vagy tartós GTX 670 árcsökkentésről van-e szó, sajnos még nem lehet biztosan tudni, mi mindenesetre gyorsan dobtunk egy ilyen kártyát a kosárba. Az alacsony árhoz hozzátartozik természetesen, hogy e kártya mellé sem ingyen játékot, sem pólót, vagyis semmilyen extrát nem kapunk, csak a villámgyors, több monitor meghajtására is elegendően erős GTX 670-et.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	34 800 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	56 800 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 300 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix DDR3-1600 KIT	11 600 Ft
Videokártya	Gigabyte N670WF2-2GD	95 400 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	24 400 Ft
SSD	Kingston HyperX 3K 120 GB	31 000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 400 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	16 000 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19 200 Ft
Összesen		305 900 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Január végén bekövetkezett az, amire nem sokan számítottak: határozottan drágultak az SSD-k. A látványos, helyenként akár 10-20 ezres drágulás sok mindennel okolható, mindenesetre a SolidState Drive-ok elterjedését semmiképpen nem segíti. Leginkább a 60/64 GB-os modelleknél válságos a helyzet: az eddig 14-16 ezer forintért beszerezhető modellek is felkúsztak 18-20 ezer forint magasságába, márpedig ebben a kategóriában az ár a legfontosabb tényező. A 120 GB-os modellek is drágábbak lettek, de szerencsére elárasztotta a magyar piacot a Kingston V300-as modellje, ami kellően gyors, mégis egészen olcsó - olyannyira, hogy képes felvenni a versenyt a Samsung SSD 840-nel.

SAMSUNG SSD 840
250 GB

44 500 Ft

ALTERNATÍVA Kingston V300 120 GB 26 400 Ft

VGA

Kétség sem férhet hozzá, hogy a játék-PC-k belépőszintjét, a 25-30 ezer forintos ársávot őrzi az AMD a HD7700-es kártyáival. A HD7750 pimaszul olcsó és viszonylag jó teljesítményt nyújt, a HD7770-nel pedig már komolyabb játékokat is futtathatunk közepesnél nagyobb részletesség mellett. Sokáig a középkategóriában is megingathatatlannak tűnt az AMD, legalábbis hazánkban, mivel a GeForce GTX 660-as széria árai sajnálatosan elszálltak. Ez most megváltozott, a GTX 660 már 60 ezer forint alatt beszerezhető, a sokkal erősebb, nyugodt szívvel felsőkategóriásnak nevezhető GTX 660 Ti pedig mindössze 80 ezer forint.

SAPPHIRE
HD7770 1 GB

29 500 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GTX 670 OC 2 GB 95 400 Ft

MONITOR

Az elmúlt hónapokban még több AH-IPS paneles monitor jelent meg, és amíg a Samsung nem dobja piacra az olcsó, PLS paneles modelljeit, nem is nagyon lesz kihívója az LG-nek. Belépőszinten egy 40-45 ezer forintos LG IPS234 monitor nagyon jó választás. A 27 colosok mezőnye kettészakadt: 100 ezer alatt az AH-IPS panellel szerelt, Full HD felbontású modellek közül válogathatunk, mint például az LG IPS277 vagy az ASUS MX279, míg az S-IPS, WQHD modellek 150 ezer forint körül kezdődnek. Sokan úgy vélik, hogy 27 colos átmérőnél a Full HD már túl kevés, ám szerintünk egy ilyen monitoron is élvezetes a játék, különösen az akciójátékoknál, ahol még jobban beleélhetjük magunkat a virtuális csatákba.

LG
IPS277L-BN

81 400 Ft

ALTERNATÍVA Dell U2713HM 143 800 Ft

MEREVLEMEZ

Olyan apró lépésekkel közelednek a HDD-k a thaiföldi katasztrófa előtti árszintekhez, hogy szinte észre sem vennénk, ha nem néznénk utána nagyítóval minden hónapban. A legkisebb konfigurációba választott 500 GB-os, 7200 rpm-mel dolgozó modell pár száz forinttal, és az 1 TB-os CaviarBlue is csupán egy nyúlfarknyival lett olcsóbb. A lassú, alacsony fogyasztású Green modellnél már nem ilyen jó a helyzet, a 2 TB-os WD CaviarGreen ugyanis drágább lett - persze ezek az ármozgások olyan aprók, hogy túl sok következtetést nem szabad levonni belőlük. Most, hogy a belépőszintű SSD-k ára emelkedett, lehet némi esélyük a fél-egyterrás HDD-knek.

WD
Caviar Blue 1 TB
7200rpm

18 400 Ft

ALTERNATÍVA WD CaviarGreen 4 TB 79 900 Ft

ALAPLAP

Az Intel június 2-án mutatja be új generációs CPU-családját, a Haswellt. Az új CPU-k az Ivy Bridge technológiájával készülnek 22 nm-en, de alapjaiban megújult mikroarchitektúrára épülnek. A foglalat a mostaniakkal inkompatibilis LGA1150 lesz új chipkészlettel, marad a DDR3 dupla csatornás vezérlő és a négymagos felépítés, az integrált GPU azonban komoly ráncfelvarráson esett át, és a fogyasztás terén is komoly előrelépések történtek. Az AMD sem rest, minden erejével igyekszik sikerre vinni az FM2 platformot és a Trinity APU-kat. Az AM3+-ra érkezett új processzorokat kedvelik a felhasználók, aminek egyik oka a mind a mai napig fejlett és olcsó AM3+ platform.

GIGABYTE
GA-970A-UD3

22 100 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus V Gene 51 300 Ft

PROCESSZOR

FM2-es APU-nak még nem sikerült bejutnia ÁlomPC-inkbe, de a Steam Box kapcsán már több eséllyel indul az AMD integrált platformja. Egy mini-ITX-es alaplapban egy új generációs, PileDrive-alapú APU jó szolgálatot tehet, hiszen multimédiás központnak ideális, és még HD játékhoz is elegendő 3D teljesítményt nyújt alacsony/közepes részletesség mellett. Aki azonban külön VGA-t szerel gépébe, annak Intel LGA1155 vagy AM3+ platformot ajánlunk. A négymagos CPU-k közül (AMD FX-6xxx és Intel Core i5) szinte már mindegyik elegendően erős ahhoz, hogy akár egy komolyabb, GTX 670/HD7950 videokártyát is kihajtson. Játék-PC-be ennél erősebb CPU a CFX/SLI rendszerekhez kell, ahol már három monitoron zajlik az akció.

AMD
FX-6300

32 700 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3570K 56 800 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

ÚJ PC

Van nekem egy szép kis tervem gépügyben. Idén ballagási ajándékként fogok kapni egy PC-t! A konfigot én állítottam össze, remélem, működőképes.

Ház: M-Tech NOB09A no PS BK Red LED
Táp: LC-Power 550W 12cm LC6550B V2.2 PFC SuperSilent
Alaplap: Gigabyte P67A-D3-B3
CPU: Core i5 2400 Quad 3,1GHz 6MB LGA1155 BOX vagy Cire i5 3570K (nem tudom igazából mi is a különbség a kettő között, többek között ez is egy kérdés lenne)
VGA: NVIDIA GeForce GTX660 2Gb Gainward DDR5 2760 GF golden sample
HDD: 500GB 16Mb SATA3 WD WD5000AAKX Caviar Blue
SSD: OCZ 2,5' 120GB Agility 3 AGT3-25SAT3-120G
RAM: DDR3 8Gb/1600MHz Kingston Kit2 KHX1600C9D3P1K2/8G
DVD író: LG GH24NS90 SATA

Nos, lehetőségünk van arra, hogy ezt a konfigot megvehessük 184 900 Ft-ért (áfa nélkül). A vásárlásra valószínűleg csak nyár közepén kerül sor, meg tudnád saccolni, hogy ez a konfig akkor mennyibe fog fájni? Addigra már valószínűleg 1TB-os vinyóra fog fájni a fogam, szerinted jobb lesz az úgy?

Üdv: SEBI

Kedves Sebi!

Először is, ha meg tudnám tippelni a forint-euró árfolyamot és főleg a hardvergyártók árstratégiáját fél évre előre, akkor valószínűleg sorban állnának az ajtóm előtt az emberek, hogy töltsem ki helyettük a következő húsz heti lottószelvényüket. Szerintem az 500 GB-os és az 1 TB-os merevlemezek között már most is relatíve kicsi az árkülönbség, így nem látom akadályát annak, hogy a nagyobbat válaszd. Nyár közepére már valószínűleg megjelennek a következő generációs Intel processzorok, amelyek a Haswell magra épülnek, így a mostani Ivy Bridge példányok talán minimálisan olcsóbbá válhatnak, bár jó szokásához híven a gyártó vélhetően a drágább modellek piacra dobásával nyit, így a középkategóriás CPU-k esetében csak őszre várható a generációváltás. Az általad írt két processzor között az a különbség, hogy az i5-2400 a második (Sandy Bridge), míg az i5-3570K a harmadik (Ivy Bridge) generációs Core architektúrára épül, ergo az előbbi egy évvel öregebb, mint az utóbbi. Ettől függetlenül teljesítményben nagyon nagy különbség nincs a kettő között, viszont, ha nagyjából egy árban vannak, én biztos nem venném meg a régebbit. Az OCZ Agility sorozatánál vannak gyorsabb és jobb szériák is manapság, ráadásul azonos vagy még kedvezőbb árcédulával akár. Én személy szerint a Samsung 830-as, illetve 840-es családját ajánlom, előbbiből a 128 GB-os, utóbbiból a 120 GB-os változatot. A ház ízlés kérdése, viszont tápegységből én inkább egy kisebb teljesítményűt vásárolnék, de olyat, amely komolyabb márka égisze alá tartozik (Corsair, Chieftec, FSP, Enermax, Coolermaster stb.). Szintén a nyakunkon a Radeon HD8000-es széria, így a videokártyák piaca teljesen máshogy fog kinézni fél év múlva, mint most, hiszen az NVIDIA sem fogja annyiban hagyni a dolgot, és vagy új termékcsaláddal rukkol elő addigra, vagy agresszív árpolitikába kezd.

ÚJ GÉP METIN SZERVERHEZ

Szeretnék hamarosan részleteiben megvenni egy gépet, amit kizárólag saját célú Metin2 szerver futtatására szeretnék szánni. Apropó, Metin2 gépigénye (nem valami hatalmas):

Operációs rendszer: - Win 98, Win XP, Win 2000
CPU - Pentium 4 1.8GHz
Memória - 1GB
Grafikai kártya - grafikus kártya több mint 64MB RAM
Hangkártya - Ügyfélszolgálat DirectX 9.0
Egér - Windows kompatibilis egér

Ezen a gépen gyakorolnék, illetve tesztelném a módosításaimat. Sajnos anyagi kereteim miatt ezt a gépet csak részenként tudom megvenni, azaz alkatrészenként. Térjünk tehát a gépre. A Metin2 szervernek minimum 1 GB RAM-ot szeretnék majd adni, de inkább kettőt, emiatt én 2x 4 GB RAM-ot szeretnék a gépbe(minimum). Azt olvastam, ez nem drága, tehát ez nem probléma. Innentől kezdve viszont már semmit se tudok, tehát a Ti tanácsaitokat kérném. Alkatrészenként is megpróbálom leírni:

Processzor: Mindenképpen Intelt szeretnék, a minimum az egy Core 2 Duo, de egy i3-asnak jobban örülnék. Ehhez a kérdés, ha Core 2 Duo, akkor milyen fajta, ha i3, akkor milyen fajta?

Videokártya: Ebből egy 1 GB-os is elég, viszont erre nem szeretnék sokat költeni. Ehhez a kérdés: Milyen fajta 1 GB-s videokártyát vegyek, ami jó is, és olcsó is?

Ház: Ezt már egy videóban kinéztem, mivel nem szeretem a villogó, zenélő gamer házakat, egy egyszerű Cooler Master Silencio 550-esre esett a választásom.

Alaplap: Na, ehhez egyáltalán nem értek. Ehhez a kérdésem: Milyen alaplapot vegyek, ami jó árban van, és fér is rá cucc, ha bővítenék?

RAM: Kb. 8 GB, ezzel sincs gond.

Vinyó: Mivel rengeteg adatot is tárolnék a gépen, nem ártana az 1 TB-os vinyó, de jobban örülnék egy 2 TB-snek. Ehhez a kérdés: Milyet vegyek, ha 1 TB, milyet, ha 2 TB?

SSD: Ilyet érdemes ebbe a gépbe vennem? Ha igen, milyet?

Processzor hűtő: Nem értek ehhez sem, Ti mit ajánlanátok?

Táp: Ehhez sem értek, Ti mit ajánlanátok? Siriusnak ilyenje van a gépben: Cooler Master Silent Pro 700W, ilyet érdemes venni?

Ezt a gépet csak és kizárólag Metinhez használnám, tehát az igényeimet leírtam:D. Naaaagyon megköszönném, ha segítenétek nekem, mert most van egy kevés pénzem, és hamarosan lesz megfelelő mennyiségű jövedelmem is, tehát jó lenne egy normális gépet beszerezni:)

Sziasztok!

Kedves Tibor!

Először is érdemes magadban letisztázni, hogy tényleg csak és kizárólag Metinhez szeretnéd-e használni a leendő masinát vagy sem. Egyrészt azért, mert szép dolog a 8 GB memória, de ha 4-gyel is száguld az a szerver, akkor – figyelembe véve a szűkös anyagi keretet – nem feltétlenül van értelme ellőni 6-7 ezer forintot a második 4 GB-os modulra most még (egyébként a memóriaárak emelkedésnek indulnak rövidesen, azt csiripelik a madarak). Core 2 Duóval

én megmondom őszintén, nem foglalkoznék, és nem azért, mert rossz processzor lenne (nekem is volt legalább hatfajta pályafutásom során az asztali verziókból), hanem azért, mert újonnan már nem éri meg alaplapot venni hozzá, hiszen annyiból kapsz sokkal modernebb lapkakészlettel szerelt deszkát is. Ugyanez igaz magára a processzorra: amennyiért kapsz a használt piacon egy épkézláb Core 2-t, annyiért találsz kétmagos Celeront és Pentiumot is a mostani generációból, amelyek semmivel nem lassabbak, sőt (arról nem is beszélve, hogy a Core 2-knél figyelned kellene arra a nem elhanyagolható tényre, hogy DDR3-as memóriákat befogadni képes alaplapot vegyél, mert az akkoriban sokkal gyakoribb DDR2 modulok ára majdnem duplája a DDR3-asokénak). Én nem feltétlenül költenék Core i3-as processzorra, ha tényleg nem szempont például a játékok futtatása, kizárólag a szerver. Videokártyát én kezdetben nem vennék, hanem megpróbálnám a processzorokba integráltat használni (ez természetesen a Core 2 Duókra nem igaz, ahhoz kénytelen leszel venni valami olcsó Radeont (pl. HD 6450) vagy GeForce-ot (pl. GT 210)). Merevlemezből én a Western Digital termékeivel szimpatizálok alapvetően, de nincs a birtokomban meghibásodási statisztika, ergo azt válaszd, amelyikre a legtöbb garanciát adják, és jó árban van. SSD-ben csak akkor gondolkodnék, ha a szerver futtatása jelentős terhelést ró a merevlemezre, és/vagy a gépet nem csak a szerver futtatására szeretnéd használni, egyébként nem foglalkoznék vele, van jobb helye is annak a 20-25 ezer forintnak, amennyibe egy épkézláb példány kerül. Az általad említett tápegység valóban egy elég jó darab, viszont a 700 wattos verzió nem csak hogy felesleges, de még drága is. A leendő masinád nagyon kicsi áramfelvétellel rendelkezik, így egy 400 W körüli táp is bőven megteszi (sajnos a SilentPro-kat 500 W alatt nem árulják, így ajánlott az olcsóbb Corsair, Chieftec, FSP tápok közül választani). Ha új generációs processzort veszel, a hűtésével nem igazán kell foglalkoznod, a gyári hűtők bőven elegendők, és elfogadható zajszinttel is bírnak.

MILYEN VIDEOKÁRTYÁT CORE I3-HOZ?

Szia, kedves Patrik!

Még decemberben beruháztam egy új gépre, ami egy Gigabyte H77M-D3H alaplapból, egy Intel Core i3-3220 processzorból, továbbá 2 darab Kingston 4GB DDR3 1600MHz RAM-ból és egy Cooler Master 600W Elite Power Black tápból állt. Nos, mint láthatod, VGA az nincs. A tanácsodat kérném, hogy szerinted mi illene a legjobban ebbe az összeállításba. Az árral kicsit gondban vagyok, nem tudom mennyit szánnék rá, ezért arra kérnélek, hogy egy olcsóbb (20 ezer körül) és egy közepes árkategóriájú kártyát is javasolj.

Előre is köszönöm a válaszod!

Kedves János!

20 ezer forint körül már meg lehet kaparintani az AMD egyik legjobb ár/teljesítménnyel rendelkező VGA-ját, a Radeon HD7750-et, így az első kérdésre egyértelműen ez lenne a titkos tippet tartalmazó válaszom. A közepes árkategória nálam az 50-60 ezer körüli régiót jelenti, itt pedig az NVIDIA GeForce GTX 660, illetve a Radeon HD7870 ütik-vágják egymást a vásárlók kegyeiért, nem ok nélkül.

VGA UPGRADE

Üdvözletem!

Kettő kérdéssel fordulnék hozzátok!

A konfigom :
Asus M2N-MX SE AMD Athlon 64 X2 5200+
2GB RAM
NVIDIA GeFroce GT220 1GB

Vennék a GT 220 helyett egy Saphire Radeon HD7850 OC-t, valamint vennék még 2GB RAM-ot.

Kérdések:

1. A procim mennyire bírná kihajtani az új vidikártyát (mennyivel pakolhatnám fentebb a grafikát pl: witcher 2-ben, mert a mostani állapot elég siralmas)?
2. Javítana-e a dolgon, ha beszereznék prociként egy 6400+ os modellt?

Üdvözlettel hű olvasótok: **BALI**

Ui: Jól csinезjátok csak így tovább!!!

Kedves Bali!

Bár a processzorod valóban nem egy mai darab, a GeForce GT 220 és a Radeon HD7850 közötti óriási teljesítménybeli különbséget még így sem képes teljesen eltüntetni, ergo bőven látni fogsz változást, ha megveszed az új VGA-t. Az tény, hogy közel sem fogja tudni kihajtani, tehát a látványjavító dolgokat (mint például élsimítás) nyugodtan pakolászhatod felfelé, nem nagyon fogsz teljesítménycsökkenést tapasztalni. Ugyanez igaz a felbontásra is: hiába veszed egyre lejjebb, a processzorlimit miatt nem látsz majd érdemi gyorsulást, így nem érdemes vele vacakolni. A 2 GB RAM bár elég drága, hiszen DDR2 modulról beszélünk, ettől függetlenül látványos gyorsulást eredményez, amelyet a rendszer rugalmasságának javulásán, illetve a játékok (be)töltési idején fogsz érezni. Én biztos nem költenék már erre a (számítástechnikában öregnek számító) architektúrára, tehát nem venném meg a 6400+-t, inkább félretenném azt a pénzt mondjuk a karácsonyi büdzsébe, és a platformcserénél használnám fel (ahol nemcsak a processzortól és az alaplaptól, de a memóriától is minden valószínűség szerint meg kell majd válnod, de ez már egy másik sztori).

VIDEOKÁRTYA-HŰTÉS

Helló, Patrik!

Segítséget szeretnék kérni. Van nekem egy Sapphire HD 4870 512 MB kártyám. Az a problémám, hogy nagyon hangos a hűtése. Lehet-e hozzá kapni valami nem „gyárit", ha igen, akkor ajánlj valamilyet legyél szíves.

Válaszodat előre is köszönöm : **RICSI**

Kedves Ricsi!

Természetesen lehet. Szerencsére még hozzá lehet jutni a nyugdíjas éveit taposó Zalman VF-900Cu-hoz (9 ezer Ft), illetve az Arctic Accelero L2 Plushoz (6-7 ezer Ft). Bármelyik megfelel a célra, de én a kettő közül inkább az utóbbi mellett döntenék, a Zalman már nagyon régi konstrukció, és a videokártyán lévő memóriákat sokkal kisebb hatásfokkal hűti, mint az L2 Plus.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

BATTLEFIELD 3 RÉGI LAPTOPON?

Lenne egy olyan kérdésem, hogy van-e értelme megpróbálnom a laptopomon futtatni a BF3-at alap grafikán, vagy pedig újat kéne venni? Elméletben az alap követelmény megvan. A laptopom egy HP Probook 4510s:

IntelCore 2 Duo T5870 2.0 GHz
4GB RAM
ATI Mobility Radeon HD 4300 512 MB

Nos, érdemes megpróbálkozni, vagy jobban megérné lecserélni a gépemet egy Lenovo IdeaPad G580 Dark Metal i5-ös változatra vagy pedig Lenovo IdeaPad Z580 Metal az i7es procival, 8GB rammal és NVIDIA GeForce GT630M 2 GB. Ezek között gondolkozom, bár, ha a mostanin elfut még alap grafon, az sem zavarna.

Kedves József!

Még ha el is indulna a mostani gépeden a Battlefield 3, azon kívül, hogy a minimális részletességre hangolt grafika miatt pocsékul nézne ki, rettenetesen lassú lenne, főleg a videokártya miatt, úgyhogy ezen kár gondolkodni sajnos. Egy másik notebook vásárlása viszont nem feltétlenül jó megoldás, ha ez főként a játék miatt történne, hiszen annál jóval egyszerűbb és költséghatékonyabb, ha beszerzel egy konzolt harmad/negyedannyi pénzből. A GT 630M ráadásul attól függetlenül, hogy nyilván jóval gyorsabb a mostani VGA-dnál, szintén csak közepes grafikai beállításokkal fog igazán jó sebességet nyújtani (legalábbis több, mint valószínű).

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ha egy ajtó becsukódik, kinyílik egy másik. Aggodalomra semmi ok kedves olvasók, a Levrov ebben a hónapban sem vált át Coelho-szakkörbe, de a szép zölddel kiemelt életigazságnak most helye van, hiszen a múlt hónapban elbúcsúztattuk Miguelt, mint a levelezési rovat szerkesztőjét, most pedig itt vagyok én... /dobpergééééééés/ ..., Bate, és igyekszem ott folytatni a dolgot, ahol mindenki (?) kedvenc Miguelje legutóbb abbahagyta. Azt persze nem állítom, hogy minden ugyanolyan lesz, mint az elmúlt négy és fél évben, de mindig is azt mondtam, hogy a változás jó dolog, érdemes teret engedni neki. Aztán persze lehet, hogy marhára tévedek, és ezen sorokat követően elönti a szerkesztőséget a nyaklepra, és a népharag lecsillapítása érdekében a következő számtól kénytelenek leszünk pucér lányok képeivel megtölteni ezt a két oldalt. Majd kiderül. Persze csak akkor, ha billentyűzetet ragadtok és megírjátok nekem a véleményeteket. Ne kíméljetek, záporozzanak azok a levelek!

JÁTSZANI JÓ

Hello PC Guru!

Már régóta érik bennem a gondolat, hogy tollat kéne ragadnom, aztán – feleszmélvén, hogy a 21. században vagyunk – eldobni a francba, billentyűzetet ragadni, és kiadni magamból mindent. (Nem, nem úgy.) :-) Ez a pillanat elérkezett. Nem vagyok rendszeres olvasótok. Az első Gurum 2006-ból származik, de pl. a 2009-es évben előfizetőtök voltam. Mostanában újra veszem a lapot. :-)

31 éves múltam, szóval afféle oldschool játékos vagyok. Sosem érdekeltek a multiplayer csaták, de ettől még rengeteg időt el tudtam tölteni a gép előtt. Többször volt már úgy, hogy egyfajta „drogként" tekintettem a játékokra, és felhagytam velük. De aztán mindig visszahúzott a szívem. Van ez a felfogás mostanában, hogy milyen gáz, ha valaki folyton ilyenekkel játszik. Merthogy mennyi más értelmes dolgot lehetne csinálni. Szerintem nem kéne ezt ennyire szétválasztani. Engem is rengeteg minden érdekel még a játékokon kívül, és csak rajtam múlik, hogyan osztom be az időm. Nem szeretem, amikor a játékosokat a hozzá nem értők negatívan tüntetik fel. Érdekes, pl. a filmrajongókkal semmi bajuk. Pedig egy-egy játék simán felülmúlja sztoriban vagy akár „színészi játékban" is a hollywoodi tucatfilmeket.

Én imádok belemerülni pl. a Witcher világába, de ugyanúgy szeretek kirándulni, motorozni, sportolni, filmet nézni, olvasni és még sorolhatnám. És mindenkit arra buzdítok, hogy a játékok mellett próbáljon ki minél több érdekes dolgot. De nem hiszem, hogy azért, mert néha leülünk játszani, negatívan kéne feltüntetni minket. Ugyanolyan hobbi ez is, mint bármi más, csak kordában kell tartani. És tisztában kell lenni azzal, hogy vannak fontosabb dolgok. Kíváncsi lennék a véleményetekre, hiszen közületek többen az én korosztályom vagytok, és biztos vagyok benne, hogy pontosan átérzitek, miről beszélek.

További sok sikert kívánok Nektek! Királyok vagytok! Üdv:

MIKE

Megmondom, mit gondolok: teljesen egyetértek. Kicsit bővebb lére eresztve a dolgot: magam sem értem, hogy sokan miért nézik le, ha valaki videojátékokkal tölti az idejét, és miért hiszik azt, hogy ez egy negatív dolog. Meg úgy általában, eléggé feldühítenek az olyan általánosítások, amelyek szimplán abból fakadnak, hogy a másik félnek eltérő az érdeklődési köre. Mondok egy másik példát: „Felnőttként legózni ciki dolog!". Már miért lenne ciki? Mert a játék dobozára az van írva, hogy 6-tól 12 éves korig? Ugyan már! És ez vonatkozik a videojátékokra is. Ez is csak egy szórakozás, egy kikapcsolódási forma, olyan időtöltés, amivel kellemes perceket, órákat szerez magának az ember, és semmivel sem „alantasabb", mint esténként leülni a Barátok közt elé, elmenni egy Tarantino-filmre, vagy kézbe venni egy jó kis könyvet. Én mondjuk, nem szeretem a Barátok köztöt, mert engem nem szórakoztat, de attól még nem nézek le senkit, mert ő figyelemmel kíséri a sorozatot, pláne nem fogok beszólni érte.

Abban is egyetértünk, hogy nem lehet, nem szabad csak játszani. Olvasni is kell, frankó filmeket nézni, a színházban sem eszik meg az embert, és két lefutott kör a Margit-szigeten legalább akkora elégedettséggel tölti el az embert, mint az XCOM főellenfelének legyőzése. Szóval ne üljetek feszt a gép előtt, de arra nyugodtan legyetek büszkék, hogy játékosok vagytok, mert játszani igenis jó dolog!

JÁTSSZ AZZAL, AMIVEL JÓLESIK

Szia!

Gondoltam írok, mert van egy dolog, ami jó ideje motoszkál bennem. Igazából a játékosok közösségéről lenne szó, mert nagyon szélsőséges az ízlésünk. Nem lenne baj, csak nehéz elfogadni, hogy olyan gyöngyszemek, mint pl. a tavalyi év játéka a The Walking Dead, még csak sanszot sem kapnak a sok FPS-huszár emberkétől. Azzal védekeznek, hogy fáradtak, nekik az jelenti a kikapcsolódást, ha ész nélkül nyomogathatják az egérgombot mindenféle gondolkodás nélkül. Nyilván nem fogadom el a kifogást, mert a legnépszerűbb játék még mindig a COD4, elég furcsa lenne, ha több millió játékos olyan nagyon fáradt lenne... Kezdve a tizenéves iskolásokkal...

El kéne fogadnom, hogy ez ilyen, hogy különbözünk, de néha csak egy kicsit álljanak meg, és éljék is át azt az élményt, amit a TWD, a Skyrim, vagy a hasonló RPG-k, vagy kalandjátékok okoznak. Persze én sem vagyok kivétel, rengeteget játszom BF3 szervereken, köztük a tiéteken is, de jó kicsit megállni. FPS fronton nekem örök élmény marad a Dead Space sorozat **(Örök élmény a Dead Space FPS, ez biztos...? – Bate)**, a No One Lives Forever, vagy a Witcher-epizódok **(ööö... – Bate)**. Felgyorsult a világ, és talán nem lehet ellene tenni semmit, a fejlesztők, a kiadók is megváltoztak, bár jó lenne, ha megállnánk kicsit, és nemcsak agyatlanul lövöldöznénk, hanem gondolkodnánk is egy kicsit, hátha jóleső érzéssel fog el a hangulat. Mert az a legfontosabb a játékélményen kívül. Ha tetszik a történet, nem nagyon köt bele az ember a grafikába, kivéve akkor, ha folyamatosan fejleszt, joggal várhatja el, hogyha költ rá, kapjon is minőséget.

Köszönöm, hogy elolvastad Kedves Ismeretlen Levrov szerkesztő! Üdv!

MK

Kezdem azzal, hogy nagyon szerettem a The Walking Dead mind az öt epizódját, ellentétben az elmúlt évek CoD-jaival, amikkel sosem tudtam egy óránál több időt eltölteni. Ettől függetlenül nem gondolom azt, hogy a CoD helyett mindenkinek Walking Deadeznie kellene, mégpedig azért, mert szerintem mindenki azzal játszik, amivel akar. Van, akit a gondolkodás nélküli lövöldözés, az adrenalindús harc és a pontszerzés köt le, míg másokat egy adott hangulat ragad magával, és nem bánják, ha egy játék megdolgoztatja az agyukat. Egyik sem jobb vagy rosszabb, mint a másik, egyszerűen arról van szó, hogy mindenki másképp szeret szórakozni, mindenkit másfajta játékélmény köt le. Nem kell megállni, nem kell gondolkodni, nem kell a játékokat piedesztálra emelni, és embereket a kedvenc játékuk miatt bekategorizálni. Csak játszani kell, méghozzá olyasmivel, ami leköt és szórakoztat...

MOST CSÚNYA VAGY NEM CSÚNYA...?

Kedves új Levrovos

Nemsokára megjelenik az Aliens Colonial Marines. Ne merjétek fikázni a grafikáját :) Ha ugyanaz a motorja, mint a Batman Arkham Citynek vagy a Mass Effectnek, akkor az NEM CSÚNYA. Az, hogy a Battlefield vagy akármi szebb, az ne érdekeljen senkit se. Nem kell mindenáron úgy kinéznie, mint a valóság az ablakon kinézve. A Batman is és a Mass Effect is nagyon jól néz ki, és 1000 év múlva is jól fog kinézni. Egyébként meg nem értem, hogy miért élvezi azt mindenki, hogy egyre fejlettebb a grafika. Új játékokhoz mindig új gépet kell venni, a játékélmény pedig semmivel sem jobb. Túl sok a birka.

Üdv: **NDREW**

Szerintem semmi baj a birkákkal, sőt, kifejezetten csípem őket, már csak azért is, mert lényegében engem is birkáról neveztek el (vagy valami ilyesmi). Ami a Colonial Marines grafikáját illeti, mint a magazin főszerkesztője, fenntartom magunknak a jogot, hogy fikázzuk, ha nekünk éppenséggel nem tetszik. Ugyanakkor muszáj megjegyeznem: attól, hogy a Mass Effect és a Batman: Arkham City szép játék, még az Aliens: Colonial Marines nem lesz az. Hiába használja mindegyik játék ugyanazt a motort (Unreal Engine), az csakis a fejlesztők hozzáértésén múlik, hogy mit hoznak ki a rendelkezésükre álló technológiából. Tudod olyan ez, mint a cukrászat. Letehetnek elém egy vödör lisztet, egy kosár tojást, egy kiló cukrot, tortabevonót és egyéb alapanyagokat, de én ezekből sosem fogok gyönyörű tortát készíteni. Egy profi cukrász meg igen. És mindketten ugyanazokat az alapanyagokat használtuk...

Ami pedig a fejlettebb grafikát és annak élvezetét illeti, erre van egy roppant egyszerű magyarázat: a világot alapvetően a fejlődés viszi előre, nem az, ha megragadunk egy szinten. Ha az utóbbi lenne, akkor én most egy kőtáblába vésném ezeket a sorokat, és nem egy modern billentyűzeten pötyögném be nektek.

MÉG EGYSZER, UTOLJÁRA (?)

Kedves Bate!

Először is elnézésedet kérem, hogy így ismeretlenül írok, de szeretnék pár dolgot kérdezni tőled, amiket egy kívülálló nem tudhat a PC Gururól. A tájékozódás az egyik fő cél a levelemben. Arról szeretnék betekintést nyerni általad, hogy hogyan lehet bekerülni hozzátok? Akár tesztelőnek, vagy cikkírónak stb... Vagy ha pl. elvégzek, egy teszem azt szerkesztői képzést vagy újságírói képzést, akkor nagyobb az esély erre? Vagy ha tudnál adni pár tippet azért nagyon hálás lennék. Imádom a videojátékokat, és valamilyen módon ezzel szeretnék foglalkozni, de nem annyira a készítésükkel, hanem inkább a kész anyag bemutatásával, tesztelésével. És ezért írtam neked, mert ötletem sincs mivel vagy hogyan kéne kezdeni, mert számomra a játékokkal való foglalkozás az álomállás. Idővel a PC Guru csapatába tartozni az egyik legfőbb álmom. Válaszodat előre is nagyon köszönöm!

Üdvözlettel: **CSOMAY TAMÁS**

Ez a levél nem közvetlenül a Levrovnak jött, hanem nekem, de úgy voltam vele, hogy jobb az ilyesmin gyorsan túlesni, biztos voltam benne, hogy miként Miguel, úgy én sem fogom megúszni az örök kérdést, miszerint „Hogy lehet bekerülni hozzátok?". A válasz nem lesz kellemes, ellenben őszinte. Hozzánk bekerülni nagyon nehezen lehet, több okból is. Egyrészt minden feladatra van megfelelő emberünk, így nem nagyon keresünk senkit, ellenben tisztában vagyunk vele, hogy minden magazinnak szüksége van a vérfrissítésre, ezért bizonyos időközönként mégis feltűnnek új arcok a lap hasábjain. Őket viszont mi választjuk ki, általában azt követően, hogy láttuk a korábbi munkáikat, és azt, hogy mennyire is jártasak a Guru által megkövetelt témákban.

Fontos tudni, hogy a magazin szerkesztői és cikkírói elsősorban játékosok, és csak másodsorban újságírók, és általánosságban igaz, hogy attól, ha valaki elvégez egy kommunikációszakot vagy hasonló képzést, még nem lesz belőle automatikusan újságíró. Igazából (szerintem) az írást nem nagyon lehet tanulni, az vagy megy, vagy nem. Ahhoz, hogy valaki cikkíró lehessen nálunk, rendelkeznie kell 10-15 évnyi (vagy több) játékostapasztalattal és tudással, ismernie kell a magyar helyesírást, és képesnek kell lennie érthetően fogalmazni. Ha ezek megvannak, akkor jöhet a bizonyítás: más újságokban, internetes magazinokban, blogokban.

Azoknak, akik mindenképpen célnak tekintik, hogy felfigyeljünk rájuk, csak azt tudom javasolni, hogy látogassanak el a PGO-ra, és folyamatosan mérettessék meg magukat a „Tesztelj velünk!" pályázatokon. Nem megy majd egyik hónapról a másikra, kitartónak kell lenni, de még mindig ez a legkönnyebb út a bejutásra. Kérdezzétek csak Mahmudot vagy JohnBartot!

Ennyi volt a móka erre a hónapra, és ahogy kértem: ne kíméljetek, írjatok!

BATE

LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Hello!

El szeretném mesélni, hogy hogyan ismerkedtem meg a PC Guruval, hogy más lány játékosokra is ösztönzően hassak. A bátyám, aki idén 17 éves, már több mint 3 éve nagy rajongótok. Sosem tudtam elgondolni, hogy mit élvez ebben az újságban, hisz mi jó van abban, ha mások által megírt cikkeket olvasunk videojátékokról, amiket én magam is végigjátszhatok. Egy időben az élet úgy hozta, hogy beteg lettem, és a nagy unatkozások rászedtek arra, hogy kezembe vegyem a féltve őrzött gyűjteményének egy darabját. Betegségemből rá nem sok időre ki is gyógyultam, amit nem jogosan, de a PC Guru gyógyító hatásának tulajdonítottam. Hirtelen nem is tudom, hogy miért és hogyan, de annyira megtetszettek azok az írások, amiket láttam, hogy nem bírtam letenni. Azóta, idestova 2,5 éve én is lelkes olvasótok vagyok. Az általatok adott kritikák és tanácsok, a vicces megjegyzések és tesztelések, melyek hatására a legtöbb játékot előbb vagy utóbb megvettem egyszerűen elvarázsoltak. Kívánok minél több olvasót és sok sikert az újság szerkesztéséhez. Egy hűséges olvasótok:

Juhász Leila

Mindig is nagy rajongója voltam a gyengébbik nemnek, így nem lehetett kétséges, hogy februárban kinek ítélem oda a hónap levelét. Igazából elég a két kezem, hogy megszámoljam, az elmúlt hat évben hányszor kaptunk levelet lányoktól, így mindenképpen meg kell becsülni ezt a pillanatot, remélem ebben mind egyetértünk. A Guru gyógyító hatásait illetően ugyan még mindig vannak fenntartásaim, de az hatalmas büszkeség számomra, hogy képesek voltunk valakit így „elcsábítani", szóval mindenki nevében nagyon köszönöm ezt a levelet, Leila – bízom benne, hogy ez a mostani szám sem fog csalódást okozni!

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Mass Effect 3-at és egy 2013-as PC Guru asztali naptárat ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

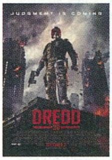
DREDD

ADATOK

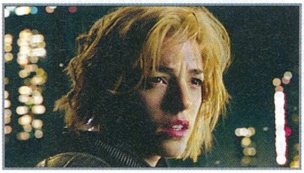
RENDEZŐ
Pete Travis

SZEREPLŐK
Karl Urban, Olivia Thirlby, Lena Headey

HOSSZA
95 perc



Jókora csúszást követően, 2013 januárjában végre a magyar mozikba is megérkezett a tavaly készült Dredd című mozi, ami nemcsak azt a célt tűzte maga elé, hogy elfeledteti velünk az 1995-ös, Sylvester Stallone főszereplésével készült Dredd bírót, de azt is, hogy hű marad az eredeti angol képregényhez. A feladat nem volt egyszerű, pláne úgy nem, hogy meglehetősen szerény büdzsé állt az alkotók rendelkezésére. Ez nem feltétlenül jó hír, főleg ha a mozi egy alternatív jövőben játszódik, azon belül is egy minden képzeletet felülmúlóan hatalmas városban, Megacity 1-ben. Pete Travis rendező mégis ügyesen vette az akadályokat, hiszen a cselekményt sikerült egyetlen hatalmas toronyházba helyeznie, ahol Dredd és az elbírálásra váró újonc társa a helyi drogmaffia csapdájába kerül. Menekülésre nincs esély, így a duó felveszi a harcot a túlerővel, és keresztülverekszik magukat az egész épületen. A szűk, klausztrofóbiás helyszín egyáltalán nem vált a mozi rovására, inkább a karakterek kerültek az előtérbe, és nem kell lemondani az akcióról sem, ami meglehetősen látványos, köszönhetően a bullet-time effekteknek; ez ugyan lerágott csontnak tűnhet 2013-ban, de itt legalább ügyesen meg van magyarázva, hogy miért látjuk lassított felvételben a tűzharcokat. Mindent egybevéve kellemes csalódás a Dredd, egyedül azt sajnáljuk, hogy anyagilag bukás lett, így valószínűleg sosem készül el a folytatása...



Az alkotók ügyesen bántak a szűk költségvetéssel, a film hű az eredeti képregényhez.

GURUMÉRLEG

Vannak benne lassabb részek, és kicsit hiányzik, hogy megismerjük magát a jövőbeli világot.

ELRABOLVA 2

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY

ÁRA
nem ismert

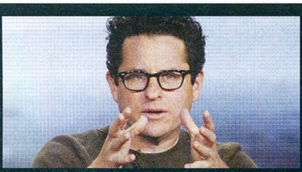
MEGJELENÉS
február 20.

A Liam Neeson főszereplésével készült 2008-as Elrabolva nemcsak meglepően jó akciófilm lett, de a kasszáknál is beváltotta a hozzá fűzött reményeket, így 2012-re elkészült a folytatás, amiben ezúttal nemcsak Bryan Mills lánya kerül veszélybe, de az egykori CIA-ügynök egész családja is. Habár a kritikusok szerint az új epizód már nem ér az első rész nyomába a minőség szempontjából, ez nem akadályozta meg a filmet abban, hogy ismét a moziba csábítsa a nézőket, aki pedig lemaradt volna a folytatásról, az most örülhet, ugyanis február végén a hazai lakossági piacra is megérkezik a film DVD- és Blu-ray változata. Örömhír, hogy mindkét kiadásra a film hat perccel meghosszabbított változata került, ráadásul megmaradt az eredeti képarány, (2.35:1), a DVD-n pedig DD5.1-es, míg a BD-n dts-HD MA 5.1-es magyar és angol hang várja a nézőket. Extrák tekintetében egy közepes, de még elfogadható kínálattal találkozunk, így lesz werkfilm, megcsodálhatjuk a főhős fegyverarzenálját, találhatunk egy posztergalériát, illetve kimaradt jeleneteket és bakiparádét. Az pedig már csak hab a tortán, hogy mindkét kiadáson magyar feliratosak az extrák, szóval nemcsak azok számára érdemes beszerezni az Elrabolva 2-t, akik még nem látták a filmet, de azoknak is, akik szívesen újranéznék Bryan Mills isztambuli kalandját.

A kép- és hangminőségre nem lehet panasz, ráadásul a film bővített változata került a lemezekre.

GURUMÉRLEG

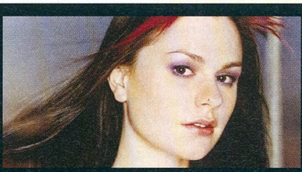
Az extrák tekintetében nem erőltették meg magukat a kiadónál, és egyelőre az arról sincs információnk.



MEGVAN A STAR WARS 7 RENDEZŐJE?

VAJON JÓ KEZEKBE KERÜLT A FOLYTATÁS?

A tavalyi év egyik legnagyobb filmes híre mindenképpen az volt, hogy George Lucas eladta a Star Wars jogait a Disney-nek, amely azonnal be is jelentette, hogy záros határidőn belül folytatni kívánja az űreposzt. A találgatások persze azonnal elindultak, hogy ki lesz a Star Wars 7 rendezője, ám januárban vége szakadt a pletykálkodásnak, ugyanis hivatalosan is bejelentették, hogy J. J. Abrams kerül a direktori székbe. A fickó már a Star Treket is rendesen gatyába rázta, szóval mi örülünk a hírnek.



VADÓC IS VISSZATÉR!

ÚJABB RÉGI SZEREPLŐ AZ ÚJ X-MEN FILMBEN

Legutóbbi számunkban már beszámoltunk róla, hogy számos korábbi szereplő (Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen) tér vissza a 2014-es X-Men: Days of Future Past című filmbe, és a lapunk készítésével egy időben az is napvilágot látott, hogy az említett színészeken túl Anna Paquin is része lesz a csapatnak, és ezúttal is Vadócot fogja alakítani, akárcsak az X-Men filmek első három részében. Bár az új X-Men csak jövőre kerül a mozikba, mi már most tűkön ülve várjuk.

ÍRÓDIK A TERMINATOR 5

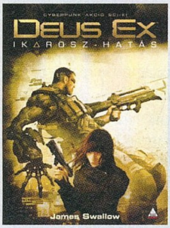
VAJON LESZ VALAMI AZ ÖTÖDIK FILMBŐL?

A 2009-es Terminátor: Megváltás mind a minőség, mind a bevételek szempontjából hatalmas csalódás lett, és a bemutatót követően folyamatosan csökkent az esélye egy újabb rész elkészültének. Ám úgy tűnik, hogy mégis van remény, ugyanis a jogokat birtokló cég felkért két forgatókönyvírót (Laeta Kalogridis és Patrick Lussier), hogy álljanak neki a történet összekalapálásának. Ez ugyan még nem jelenti azt, hogy el is készül a film, de legalább újra lehet reménykedni...

JAMES SWALLOW

Deus Ex: Ikarosz-hatás

regény • Fumax



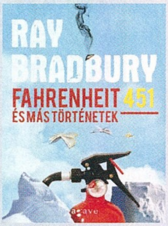
Örömmel jelentjük, hogy végre elérhető közelségbe került a Fumax legújabb videojátékos regénye, a Deux Ex: Ikarosz-hatás megjelenése. Pontos dátumunk ugyan még nincs, de február végén érdemes lesz bekukkantani a könyvesboltokba, ugyanis a kiadó tervei szerint ekkor már elérhető lesz a kötet. James Swallow munkája egyáltalán nem igényli a legutóbbi játék ismeretét, így a cyberpunk és sci-fi rajongók is egész nyugodtan tehetnek egy próbát vele.

RAY BRADBURY

Fahrenheit 451 és más történetek

gyűjtemény • Agave Könyvek

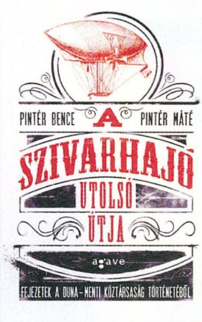
Az Agave Könyvek Kiadó jó szokásához híven folytatja Ray Bradbury munkásságának magyar nyelvű újraközlését, és a legújabb gyűjteményben helyet kapott a címadó Fahrenheit 451 is, amit mindenkinek el kell olvasnia, aki csak egy kicsit is rajong a disztópikus történetekért. Ennek a műnek ott a helye az olyan klasszikusok mellett, mint az Orwell-féle 1984, vagy Huxley Szép új világa, és akkor a kötet többi kiváló novellájáról még nem is beszéltünk...



PINTÉR BENCE ÉS PINTÉR MÁTÉ

A SZIVARHAJÓ UTOLSÓ ÚTJA

Agave Könyvek • 240 oldal • 2980 Ft



Mindig öröm, ha a könyvrovat hasábjain magyar szerzők munkáiról számolhatunk be, és ez most duplán igaz, hiszen Pintér Bence és Pintér Máté munkája nem a hazánkban kifejezetten erős krimi és fantasy vonalon mozog, hanem egy alternatív történelmet mutat be, amelyben hazánk megnyeri az 1848-49-es szabadságharcot, és Kossuth Lajos álmának megfelelően megalakul a Dunai Konföderáció. Maga a kötet viszont nem ezt a "történelmi fordulatot" taglalja, hanem a századelőre repít minket, ahol a főhőst (Kossuth unokája) a hadügy egy levél kézbesítésével bízza meg. A küldemény aztán az út során rossz kezekbe kerül, és gyorsan kiderül, hogy hősünknek nem csak az eltulajdonított titkok visszaszerzése lesz a feladata, de az is, hogy megakadályozza a Konföderáció széthullását. Ha egészen őszinték szeretnénk lenni, akkor muszáj megjegyezni, hogy a cselekményt illetően A szivarhajó utolsó útja egy teljesen átlagos kaland- avagy akcióregény, ám ami mégis különlegessé teszi, az az alternatív univerzum, amit a szerzőpáros (akik a név ellenére nem testvérek) elképesztően jól, teljesen hitelesen dolgozott ki. A „mi lett volna, ha" érzés egészen egyedi ízt kölcsönöz a történetnek, és ennek köszönhetően az is könnyebben elnézhető, hogy a karakterek egy kicsit sablonosak, illetve, hogy maga a sztori a „nagykönyvben" megírtak szerint bonyolódik. Ha tehát valaki rajong a történelemért (és a könnyedebb irodalomért), akkor nyugodtan tegyen egy próbát ezzel a kötettel, illetve azok sem járhatnak rosszul vele, akik már belefáradtak a vámpírokba, a tucatfantasykba, és a minden titkot kinyomozó hivatásos vagy önjelölt detektívekbe.

WIDOWSPEAK

ALMANAC

Captured Tracks • 11 szám

A zene Instagramja: a Widowspeaket ennél egyszerűbben és tömörebben nehéz lenne összefoglalni. Elég csak ránézni az Almanac borítójára, és máris látszik, hogy nem egészen szokványos az a zenei irányzat, amit a New York-i székhelyű banda követ – vagy ha nem is szokványos, semmiképp sem modern. Az Almanac ennek megfelelően egy remek időutazás a hetvenes évek azon részébe, ami nem a rekreációs célú droghasználatról és a klasszikus rock felemelkedéséről szólt, hanem a fűben heverésző hippikről, akik zsíros, mosatlan hajjal és akusztikus gitárral készültek megváltani a világot. A 11 számos trip kiváló nyitánya az évnek: habkönnyű, mint egy jól sikerült cukrászsütemény, hallgatóbarát, mint a közrádió repertoárja. Ez egyben a legnagyobb hibája is: semmi kiugró, kifejezetten emlékezetes, vagy akár csak egy kicsit is újító dolog sincs benne, így a Widowspeak továbbra sem több egy aranyos, kedves kis csapatnál, akik jól tudnak tábortűzhöz igazított zenét gyártani, ennél többre viszont még nem futja nekik.

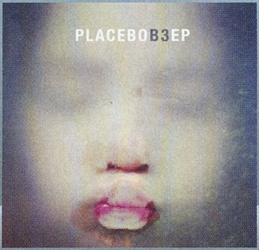
EZEKET HALLGASD:
The Dark Age // Thick as Thieves // Ballad of the Golden Hour

PLACEBO

B3

Vertigo • 5 szám

Júniusban lesz negyedik éve, hogy a Placebo utoljára lemezzel jelentkezett, ez pedig van annyira sok idő, hogy lemorzsolódjon a rajongótábor egy része, a zenekar pedig átértékelje az elmúlt évek munkáit. A Brian Molko vezette csapatnál van is mit, hiszen már 1994 óta koptatják a színpadokat, és legalább annyira otthonosan mozognak az itthoni fesztiválokon, mint a szinte minden évben itt haknizó Prodigy. Ez az idő elég hosszúnak bizonyult ahhoz is, hogy ne kelljen kivárni a hetedik stúdióalbum megjelenését: a B3 öt számos ízelítőt nyújt, és egyértelművé teszi, hogy a Placebo hű önmagához. Nincs túlerőltetett elektronikus hangzás, rapbetét és semmi olyasmi, amit manapság muszáj minden egyes zenekarnak használnia. Sokkal inkább visszatérés ez a korábbi lemezek komor hangulatához és erős gitárbetéteihez – nyoma sincs a Battle for the Sun agresszivitásának, de jól is van ez így. Eleget vártunk már, éppen itt van az ideje, hogy Molkoék összeszedjék magukat.



EZEKET HALLGASD:
I Know Where You Live // Time is Money // The Extra

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már **több mint 18 200 olvasónk** követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI MINDENNAPOK

Bate éppen Max Payne-t utánozza. A földet érésről sajnos nincs képünk...

A fiúk a bányában dolgoznak – vagy legalábbis úgy tesznek, mintha...

Peti, a dizájnerünk arca, mikor leadáskor rájön, hány oldalt kell még elkészítenie...

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

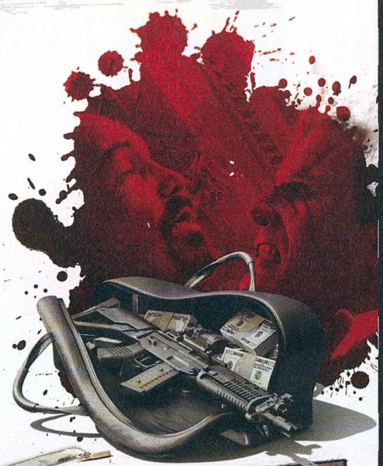
PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

A HOLTAK NEM BESZÉLNEK

Kane és Lynch azt hitték, életük végéig a börtön lesz az otthonuk, de egy váratlan rabszöktetés után visszanyerik a szabadságukat. Lehet, hogy a rács mögött maradva mégis jobban jártak volna...?



- ★ Intenzív tűzpárbajok hollywoodi filmeket megszégyenítő küldetésekben
- ★ Felejthetetlen jelenetek két hidegvérű bűnözővel
- ★ Kooperatív kampány és egyedi multiplayer mód
- ★ Fantasztikus zenei aláfestés a legendás Jesper Kydnek hála

FIGYELEM! A játék futtatásához Games for Windows Live keretprogramra és felhasználói fiókra van szükség. Az aktiváláshoz szükséges kód a magazin mellé csomagolt DVD tasakon található.

	Windows®	Processzor	Videokártya	Merevlemez
Min.	Win XP, Vista, Win 7 1 GB RAM	Intel Pentium 4 @ 2 GHz / AMD Athlon XP 1800+	128 MB NVidia 6600 vagy jobb / Ati X1300 vagy jobb	7 GB szabad hely
Rec.	Win XP, Vista, Win 7 2 GB RAM	Intel Pentium 4 @ 2.5 GHz / AMD Athlon XP 2400+	128 MB NVidia 8300 vagy jobb / Ati X1800 vagy jobb	

pcguru DVD

KANE AND LYNCH: DEAD MEN

2013/02

KANE & LYNCH
DEAD MEN™

18

Io-Interactive

eidos

The Last of Us

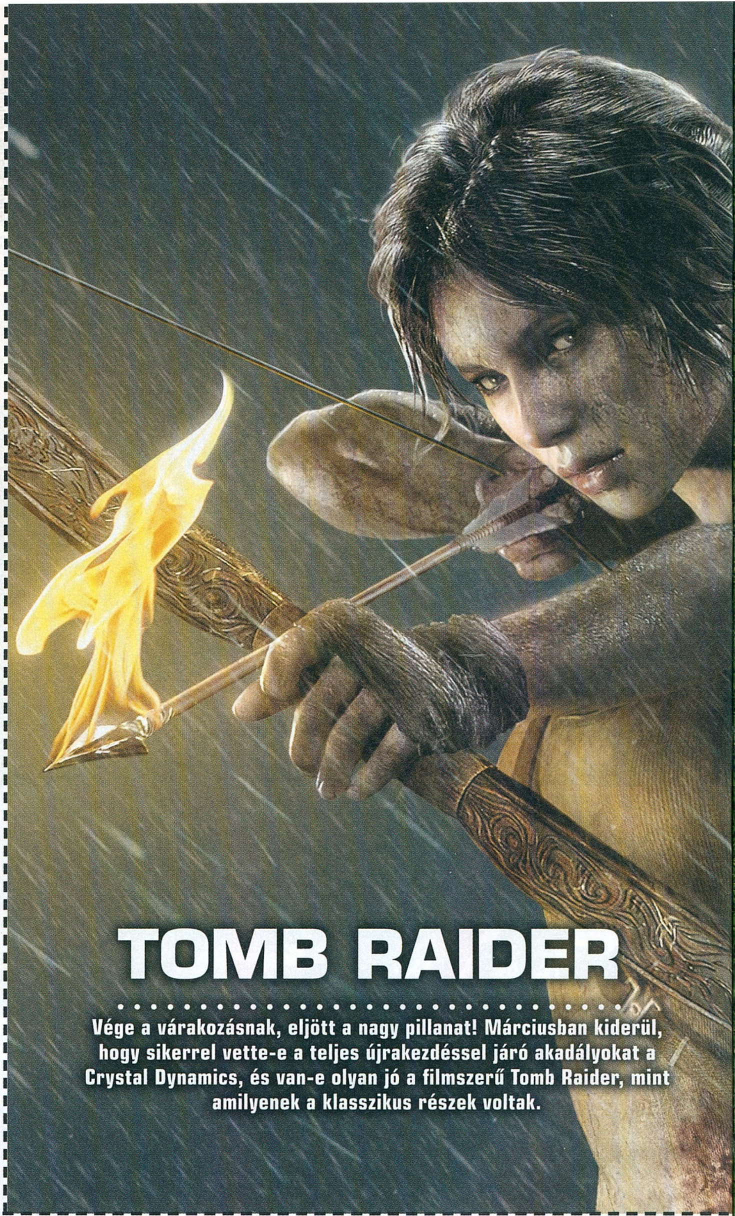
ELŐZETES Talán az utolsó nagy PlayStation 3-exkluzív játék lesz 2013 egyik legjobban várt címe, a The Last Of Us, amelyben az Uncharted-széria mesterei játszadoznak el a világvége gondolatával. Torokszorító jelenetek, kegyetlen erőszak és egy önmagából kifordult társadalom – megnézzük, mi is várható egy globális katasztrófa után.

SimCity

TESZT Tízéves pihenő és egy köztes epizód után visszatér a sorozat fő irányához a SimCity. Érkezik az ötödik rész, amely szinte minden téren igyekszik megreformálni a polgármester-szimulátort, a városépítést sokkal látványosabbá, kidolgozottabbá varázsolva, minden egyes lakost külön szimulálva.

Crysis 3

TESZT Utolsó előtti dobozos játékával köszönti az évet a német gyökerű Crytek. Visszatért a Crysis-sorozat, hogy a dzsungelt a városias tereppel egyesítve lapozzon egyet a futurisztikus háború következő fejezetéhez, ahol még mindig fiatalon halnak az emberek, főleg, ha fegyverrel a kezükben születnek.



TOMB RAIDER

Vége a várakozásnak, eljött a nagy pillanat! Márciusban kiderül, hogy sikerrel vette-e a teljes újrakezdéssel járó akadályokat a Crystal Dynamics, és van-e olyan jó a filmszerű Tomb Raider, mint amilyenek a klasszikus részek voltak.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 14-ÉN

JELENIK MEG!

KERESD A LEGÚJABB TOUCHDOWN MAGAZINT

FEBRUÁRBAN IS AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

KÜZDJ A FÉLELEM ELLEN

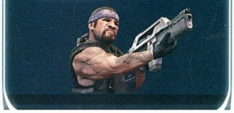
2013·02·12

LIMITED EDITION ÉS ÜZLETENKÉNT
ELTÉRŐ AJÁNDÉKOK AZ ELŐRENDELŐKNEK

▽ NÉGY KARAKTER A FILMBŐL

▽ RIPLEY FÉLE LÁNGSZÓRÓ

▽ RÁADÁS KARAKTER TESTRESZABÁSI OPCIÓK



A bónusztartalmak aktiválásához internetkapcsolat szükséges.

www.PlayON.hu/aliens

18 www.pegi.info

aliensgames

Megjelenik: XBOX 360. XBOX LIVE PS3 PlayStation. Network PC

Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2013 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2013 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. A Kinect, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox emblémák a Microsoft vállalatcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyével történik. Trademarks are property of their respective owners.